

# BASIC DESIGN\_04

[ TEORIA DELLA PERCEZIONE ]



# Il campo fenomenologico



## IL CAMPO FENOMENOLOGICO

Studia fatti osservabili (come tensioni e movimenti) e le leggi che li rendono comprensibili.

# Significato e significante

Attribuendo al campo gestaltico il valore di *campo dei significati*, dati dai processi di formazione della forma intrapresi dall'emittente del ricevente, possiamo affermare che il campo topologico è il *campo dei significanti*, in quanto le relazioni tra gli oggetti e il campo esprimono significati oggettivi.

Il campo fenomenologico è il campo che vede sommati i due precedenti valori, è il *campo dell'attribuzione dei significati agli oggetti* tramite la visione di ciò che ha assunto significato e che è diventato significante. È il *campo della significazione*.

Progettare significa definire degli spazi, isolare una porzione dello spazio esterno tramite confini, frontiere che separano le regioni interne dalle regioni esterne e al contempo permettono dei collegamenti tra di esse. Ciascun soggetto può essere tale se visto come parte di un insieme spaziale più vasto (es.: una persona in un ambiente) ma al contempo può essere uno spazio se visto come insieme in sé definito, costituito dalle parti che lo compongono (come il viso, il corpo, gli abiti).



## IL CAMPO FENOMENOLOGICO

L'attrazione per tutto ciò che è simmetrico è innata nell'uomo ed esprime quasi una necessità, in quanto rende le cose armoniche e facilmente riconoscibili.

La rottura della simmetria esprime vari significati, come *tensione*, *movimento* e *azione*.

## La simmetria

Possiamo dunque affermare che *la struttura del campo fenomenologico è la simmetria*, ovvero la formazione di insiemi che creano uno spazio.

I soggetti, nel campo fenomenologico, sono dei *nodi spaziali*.

***Dall'interazione oggetti-campo si ottiene il ritmo, che altro non è che una simmetria in movimento.***



Il *Doriforo* di *Policleto* è una scultura greca basata sull'asse di simmetria del corpo umano. Se analizziamo le due parti, notiamo che la parte A assume il ruolo di struttura portante, mentre la parte B è formata da parti in movimento che esprimono tensione.



In questa *patena bizantina* abbiamo due cristi, uno che distribuisce il pane e uno il vino. La simmetria esprime l'unità dell'azione, la medesima sostanza in due gesti diversi.



La *Madonna Sistina* di Raffaello obbliga a un'osservazione orientata da sinistra verso destra, esprimendo uno sviluppo temporale.



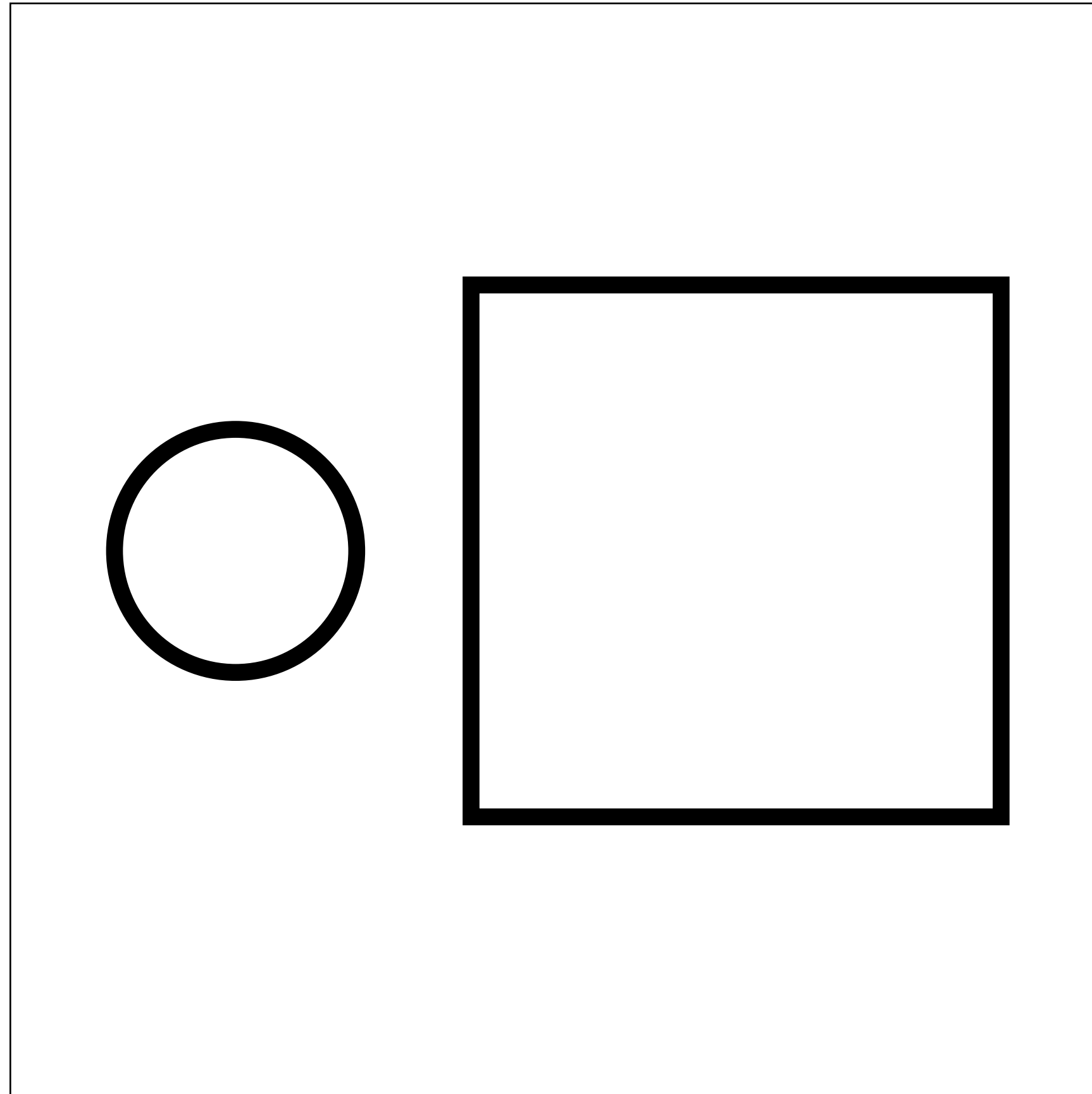
# Il campo fenomenologico | il rapporto figura/sfondo



## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# Grandezza relativa delle parti

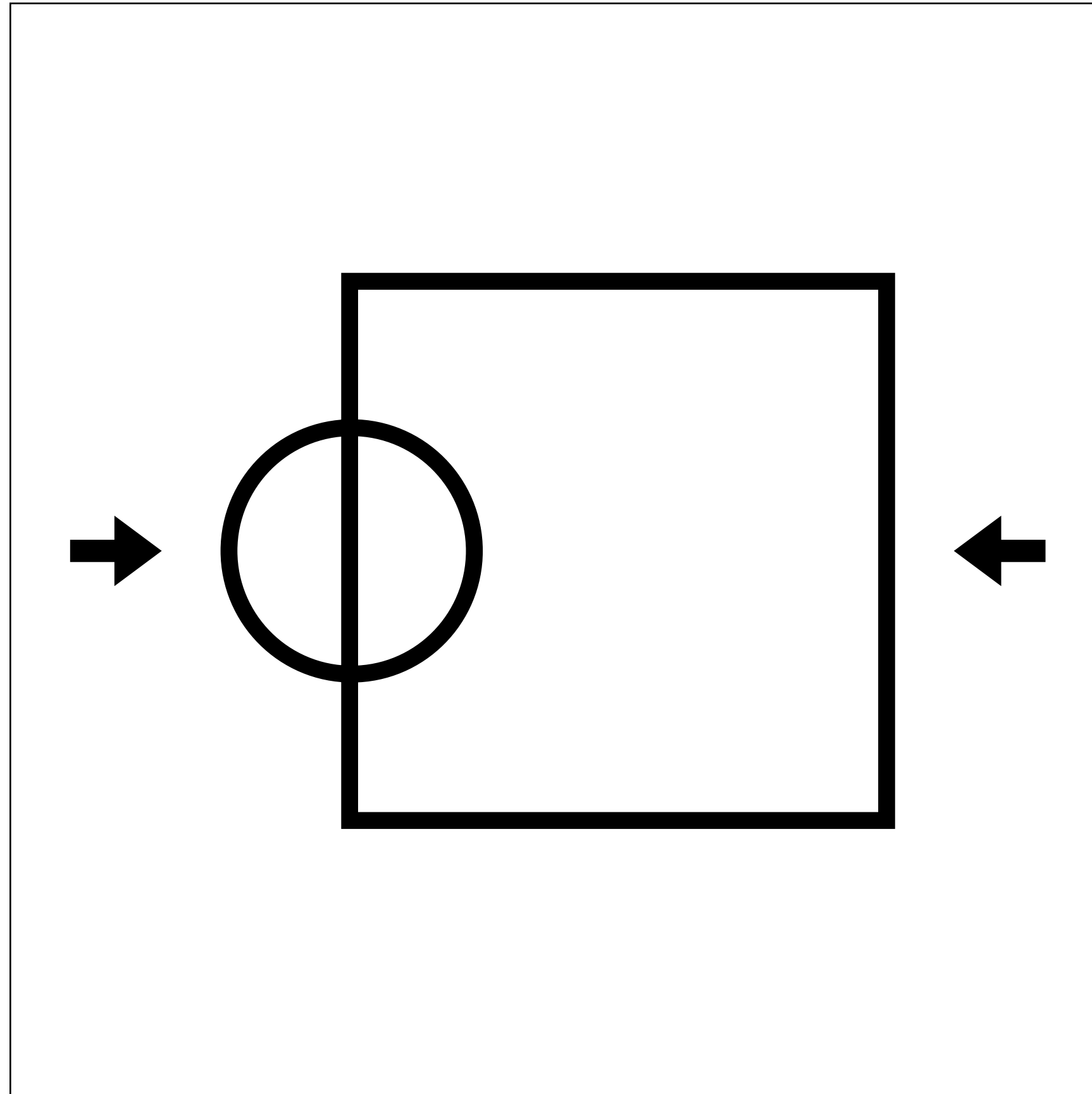
Proviamo ad immaginare che le due figure si muovano verso il centro.



## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

Grandezza  
relativa delle parti

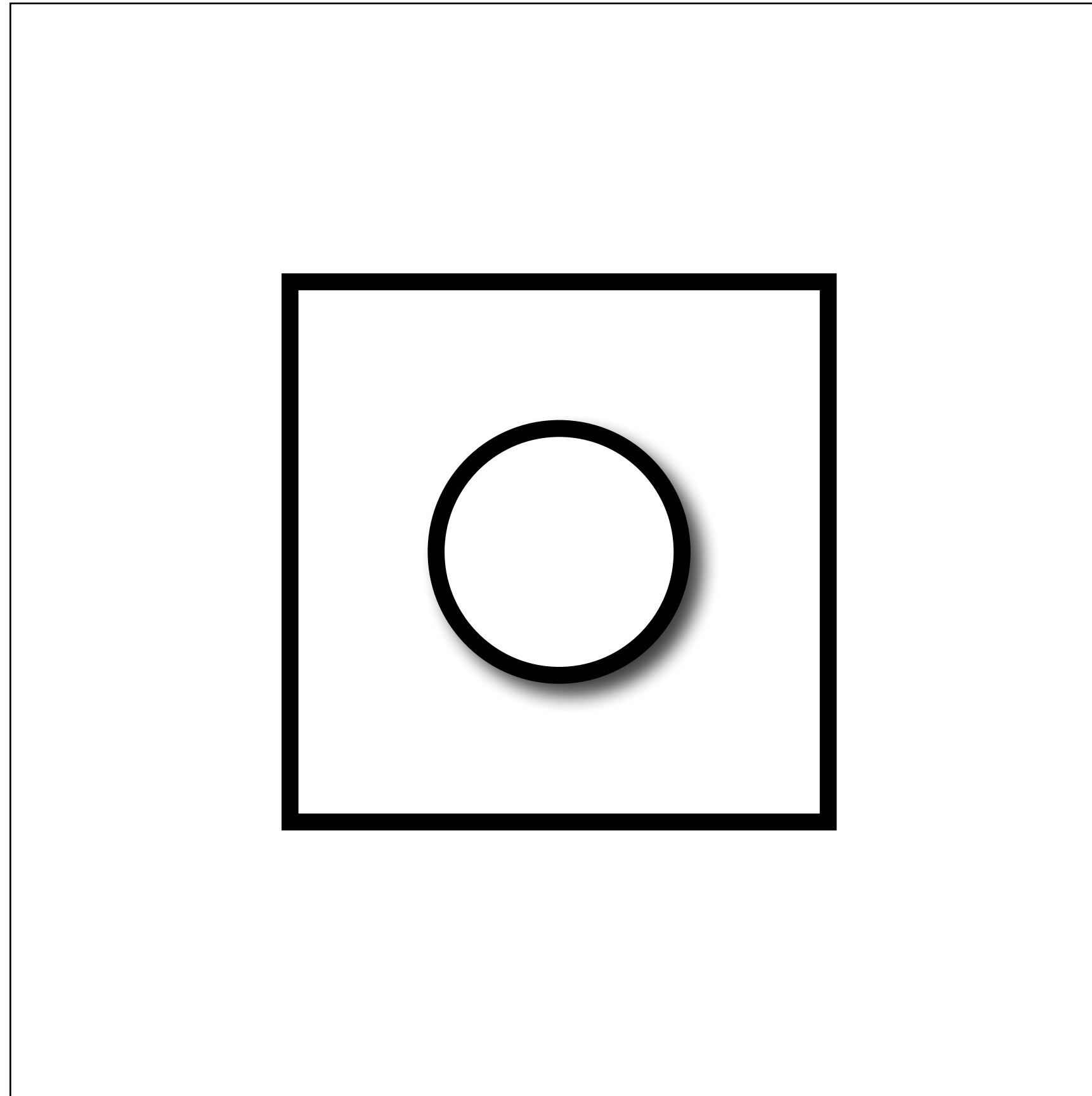
Quale passerà sopra?



**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_01: L'area piccola**

# Grandezza relativa delle parti

Le superfici più piccole tendono  
ad assumere il ruolo di figura,  
quelle più grandi quello di sfondo.

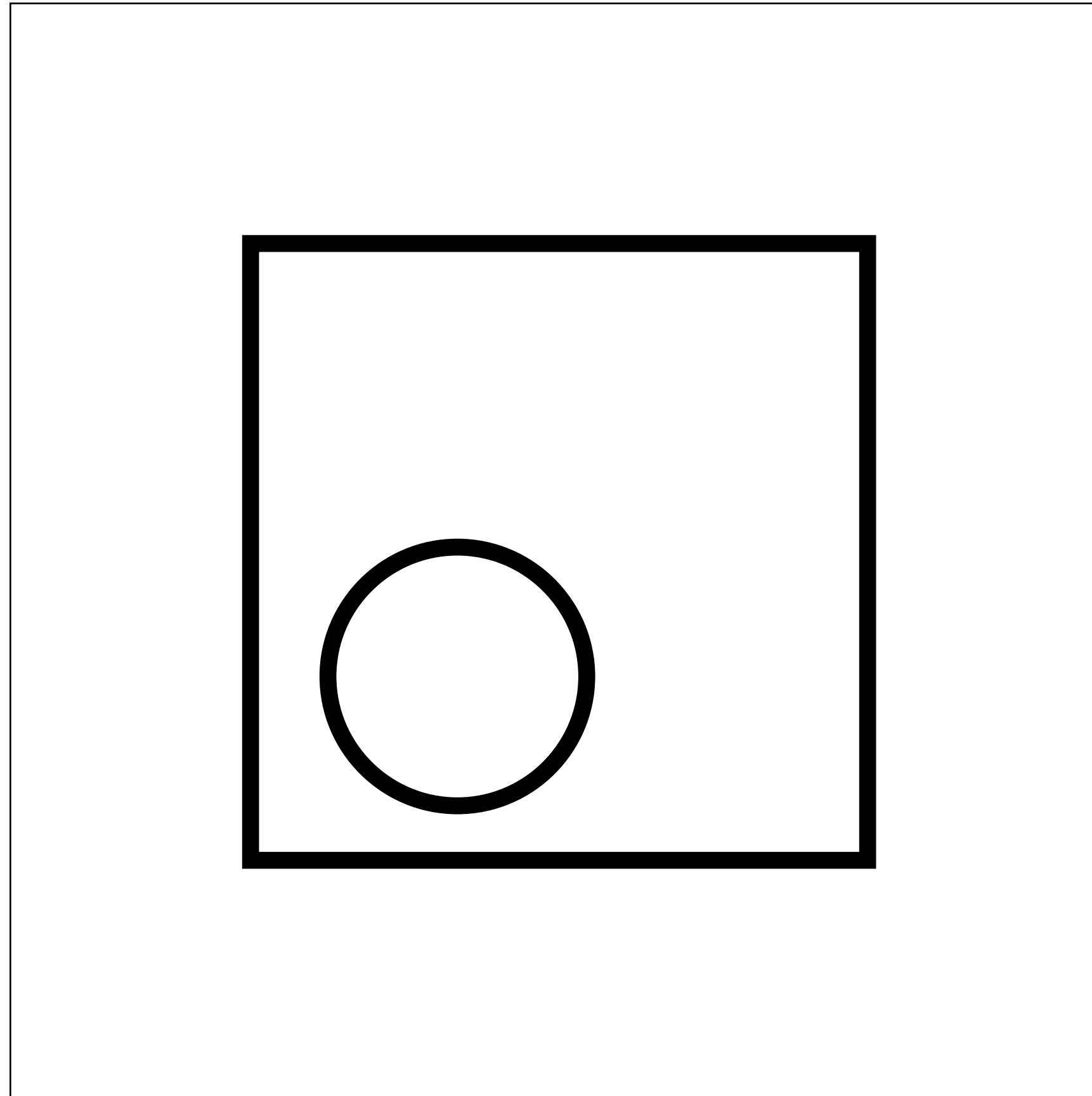




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

Rapporti  
topologici

Qual è la figura?

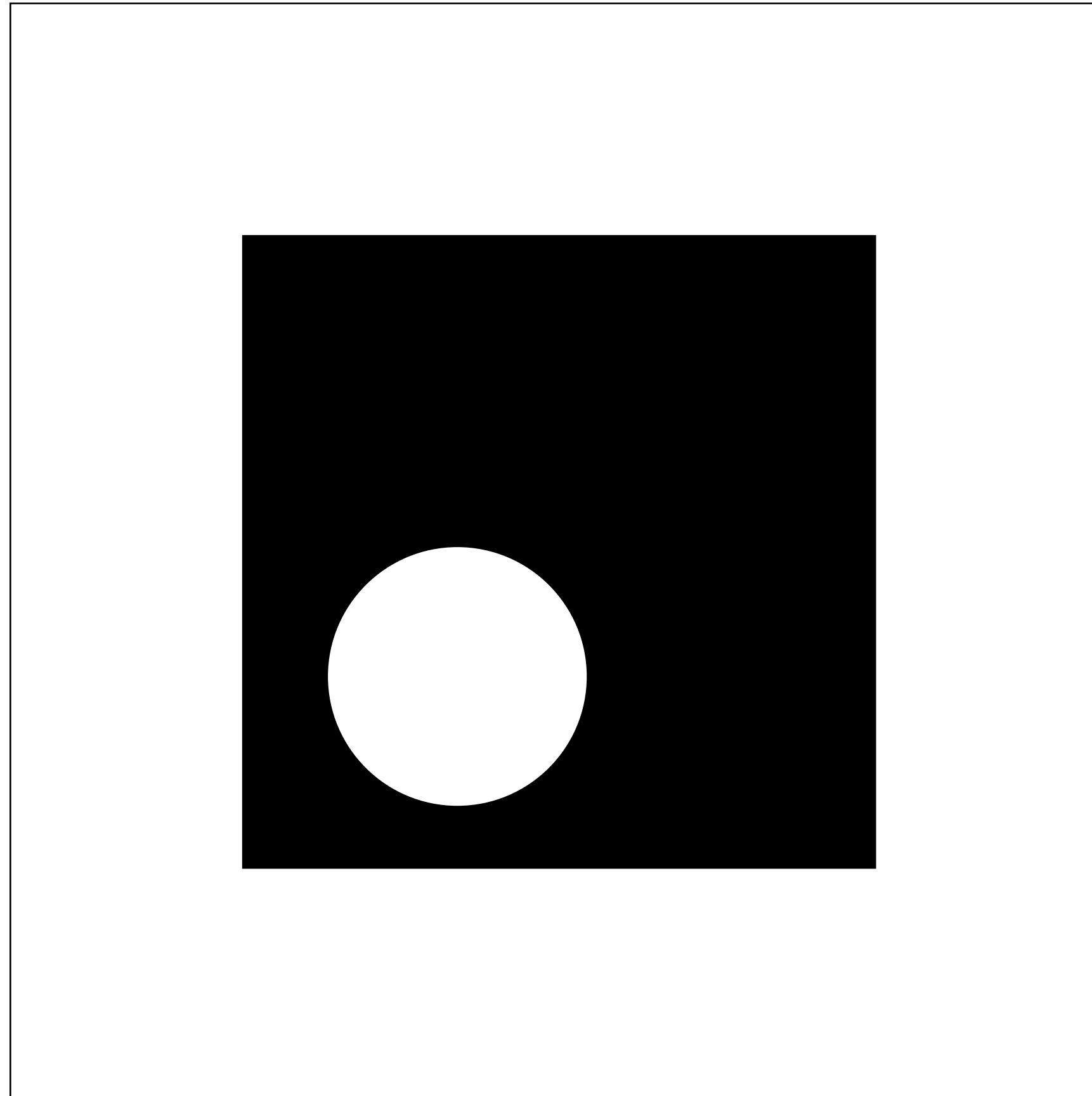




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# Rapporti topologici

Qual è la figura,  
il quadrato con un buco?

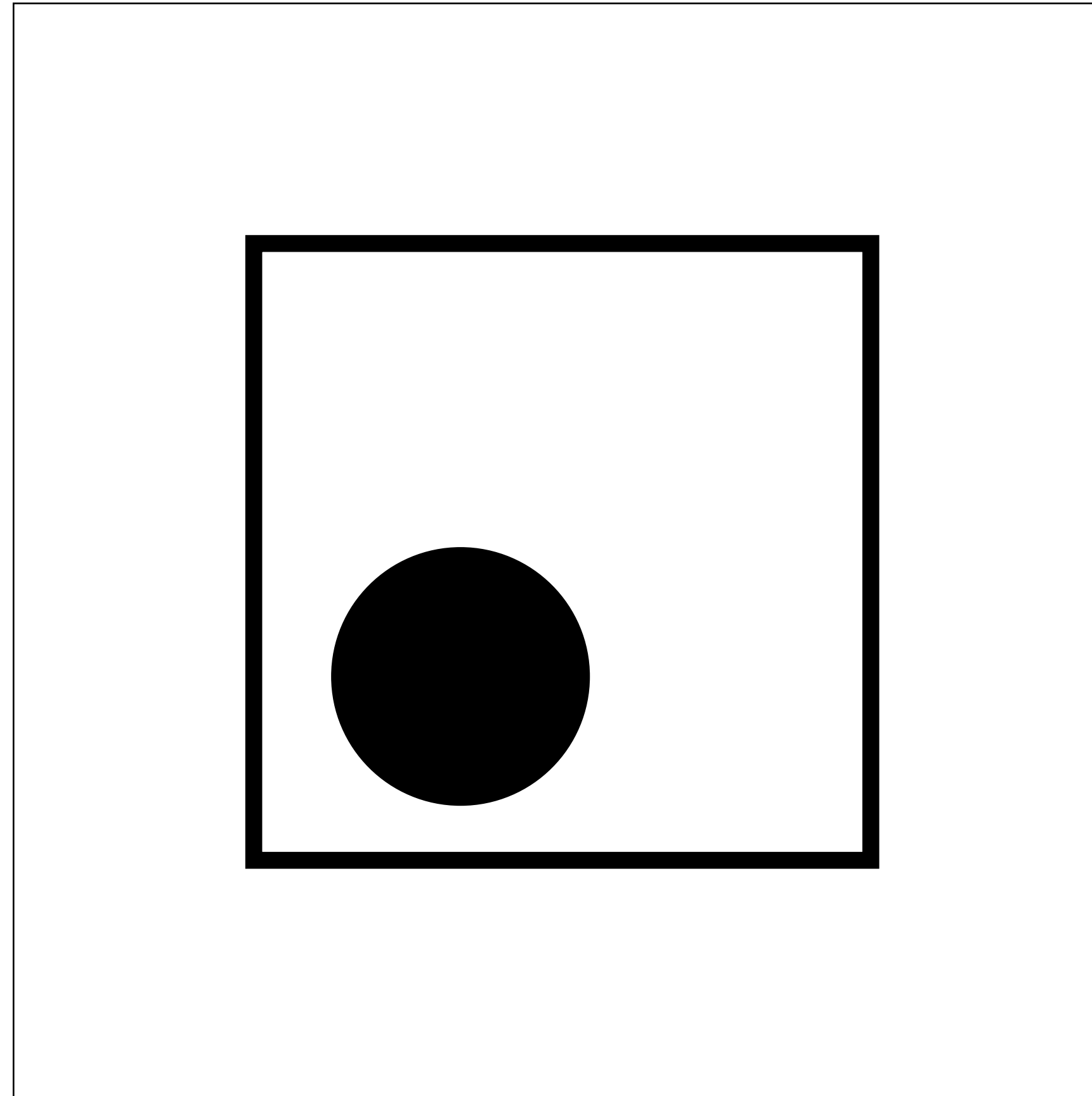




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

Rapporti  
topologici

Oppure l'oggetto su fondo bianco?

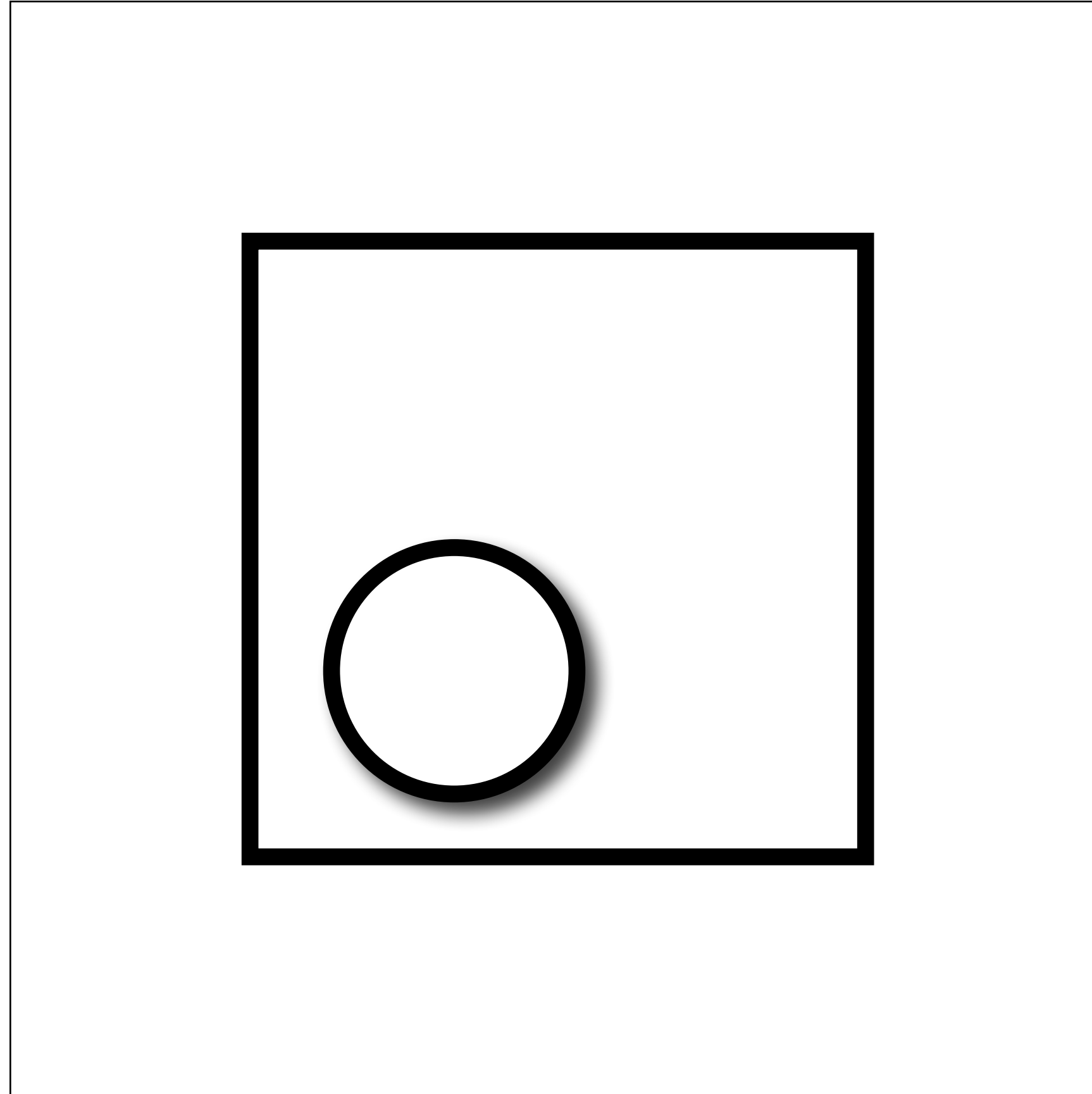




**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_02: L'area chiusa**

# Rapporti topologici

È più facile individuare come figura una forma inclusa in un'altra piuttosto che il contrario.

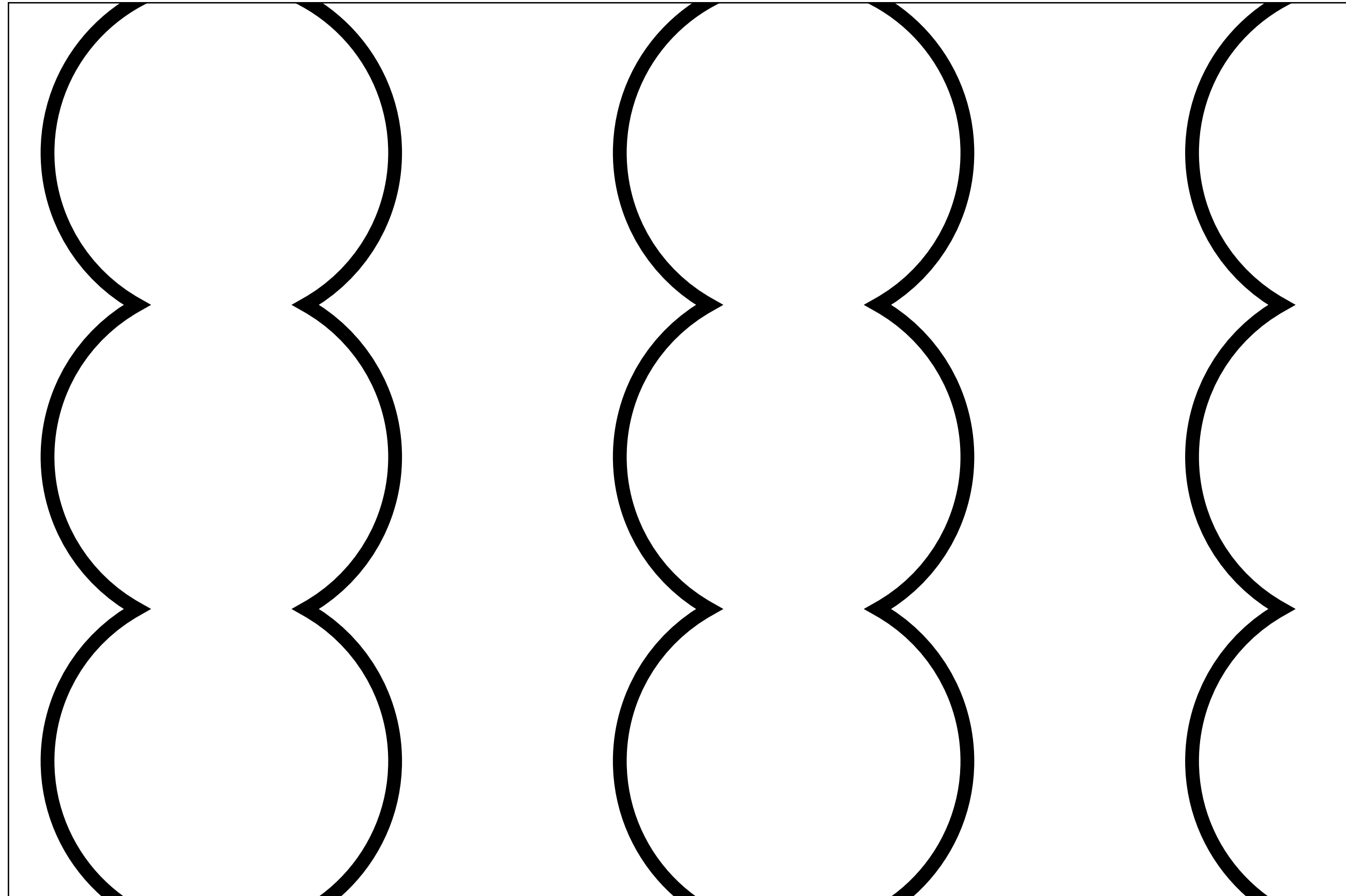




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# Tipi di margine

Quali sono le figure?



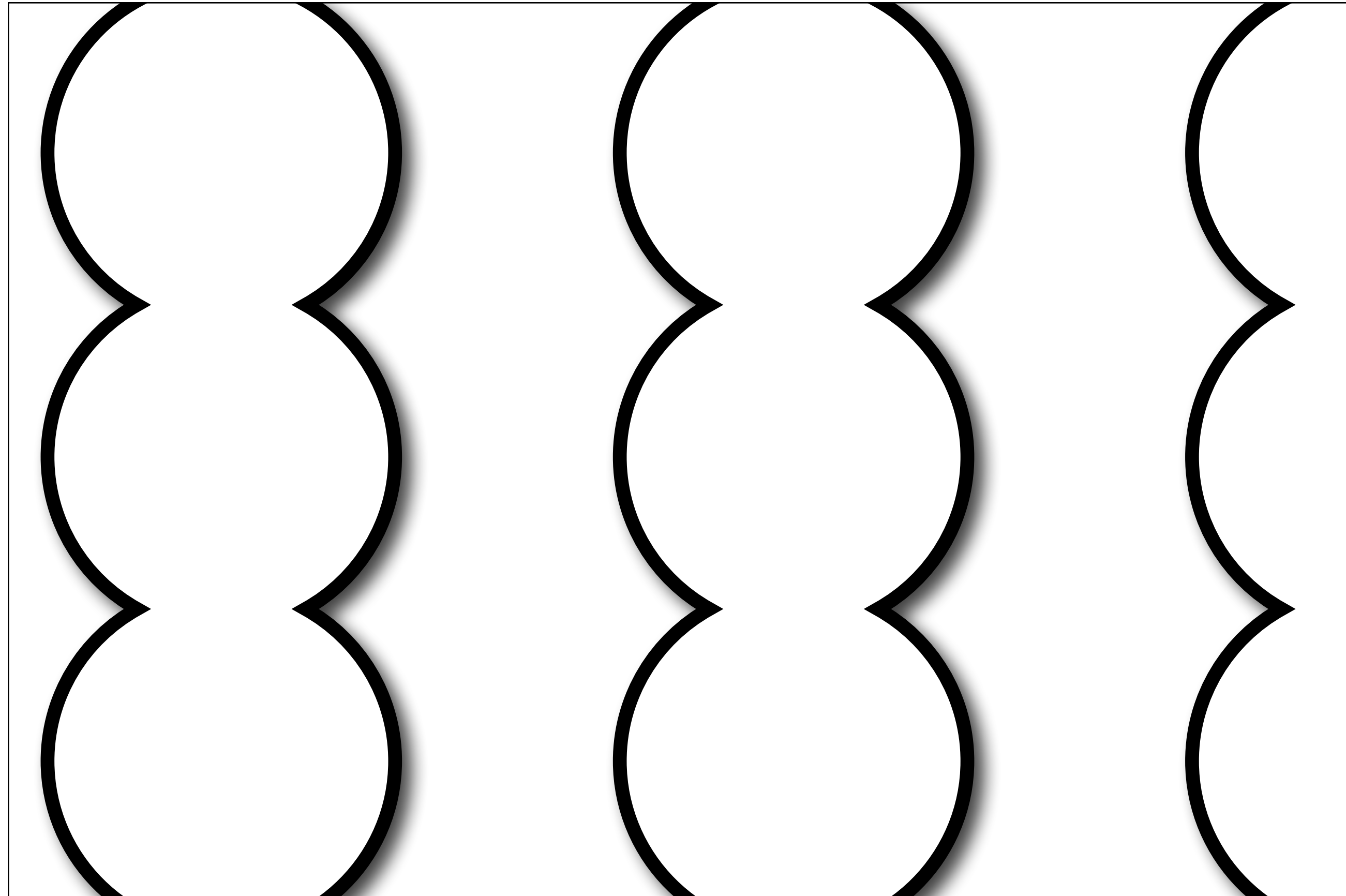


**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_03a: Il margine convesso**

# Tipi di margine

Preferenza per il margine convesso rispetto al concavo.

*Una figura si dice convessa se, presi qualunque due suoi punti, il segmento che li unisce appartiene interamente alla figura.*

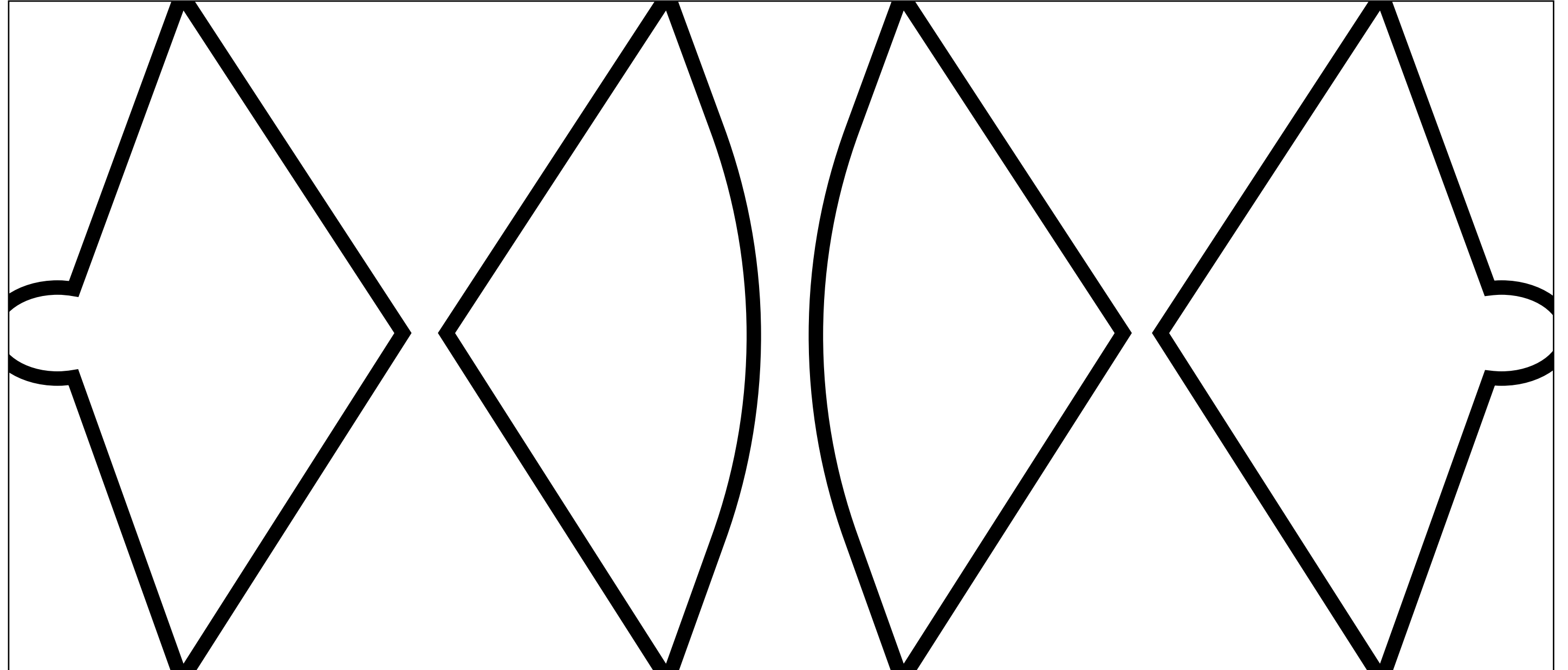




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# Tipi di margine

Margine simmetrico o margine convesso?

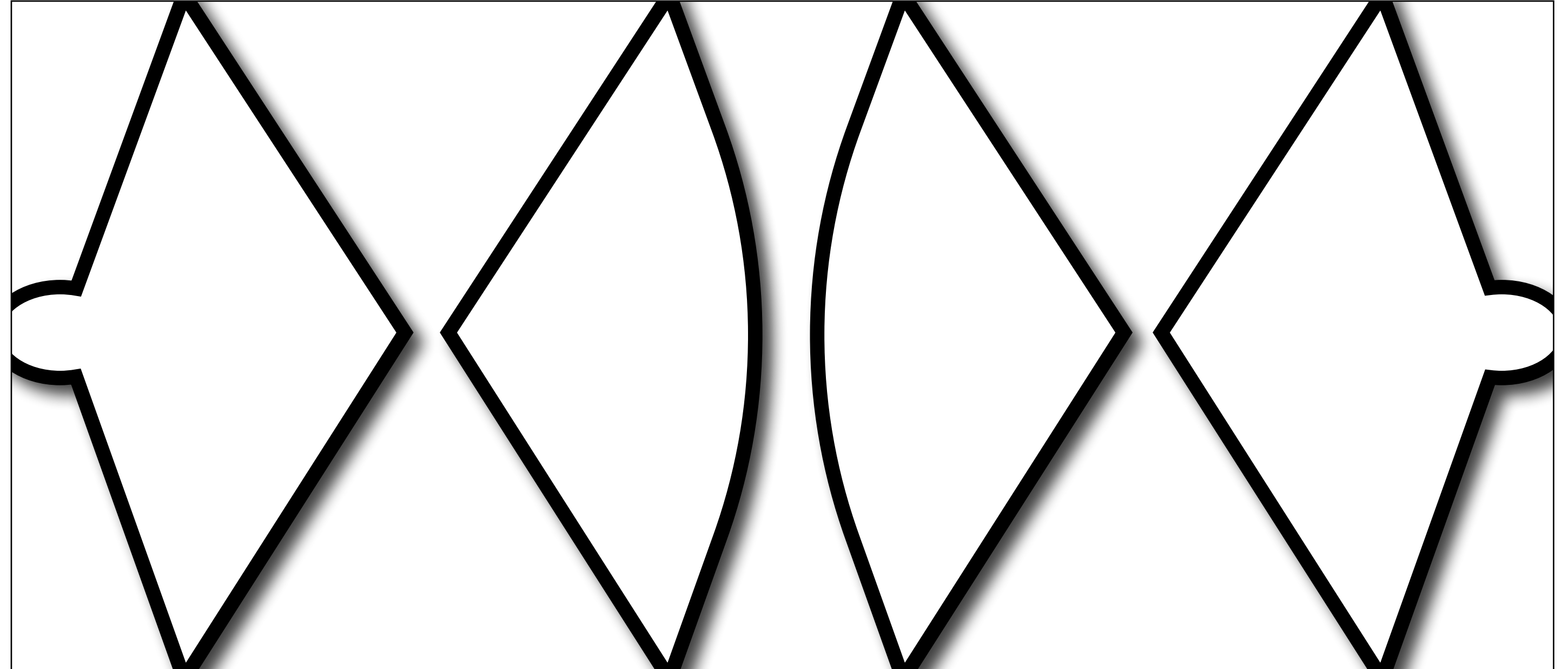




**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_03a: Il margine convesso**

# Tipi di margine

Preferenza per il margine convesso  
anche rispetto al margine simmetrico.

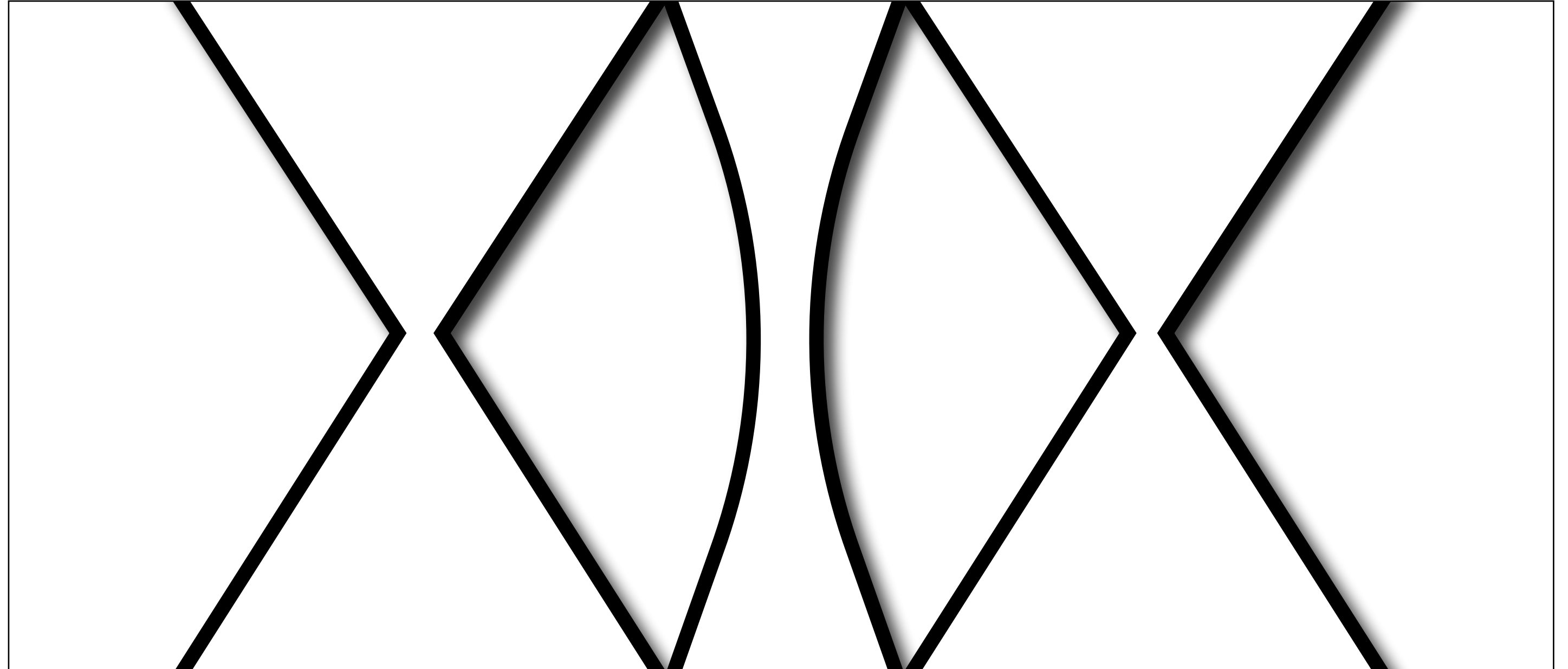




**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_03b: Il margine simmetrico**

# Tipi di margine

Preferenza per il margine simmetrico rispetto al margine convesso (meno probabile).

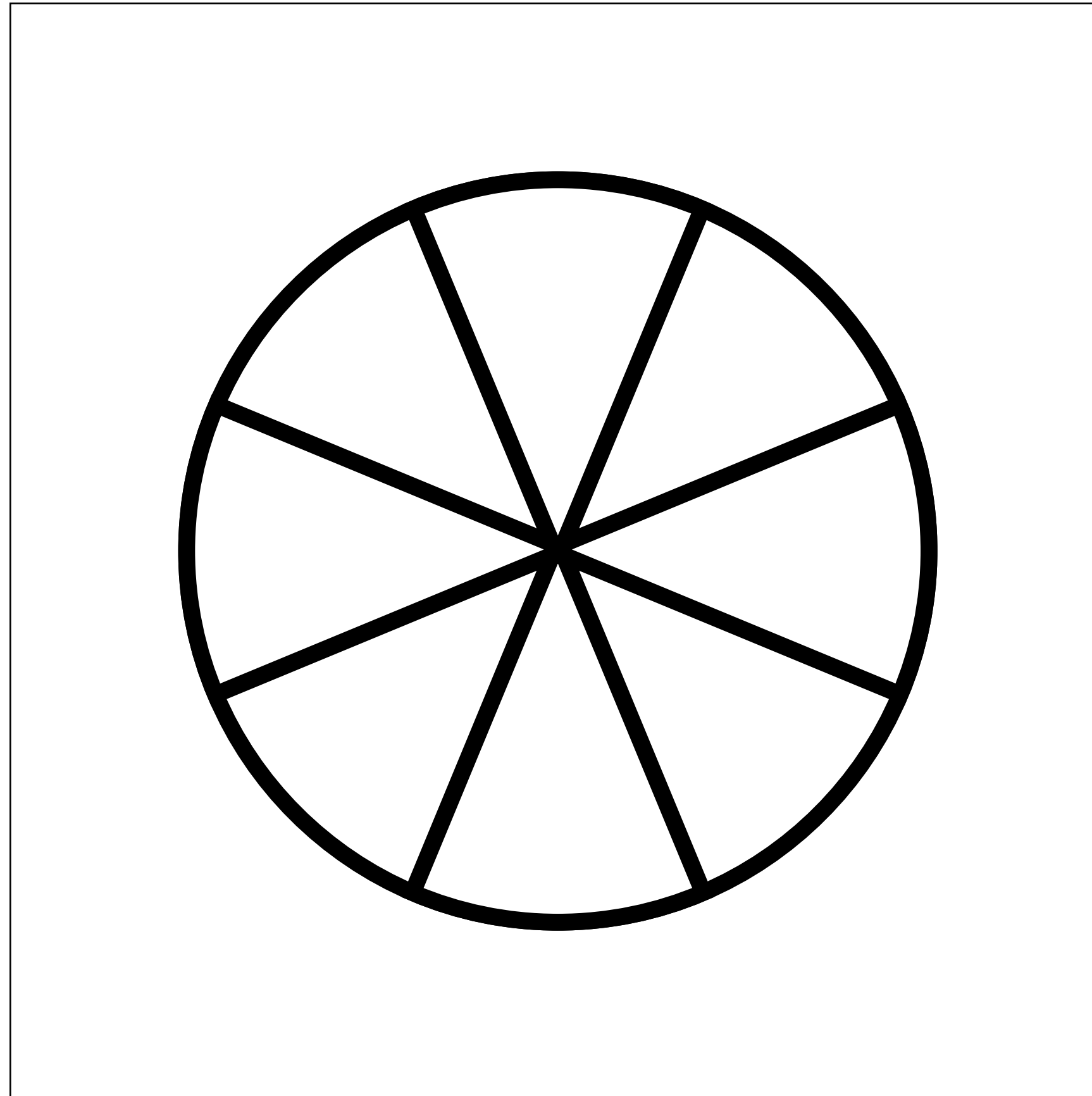




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# Orientamento spaziale

Quali sono le aree in primo piano?

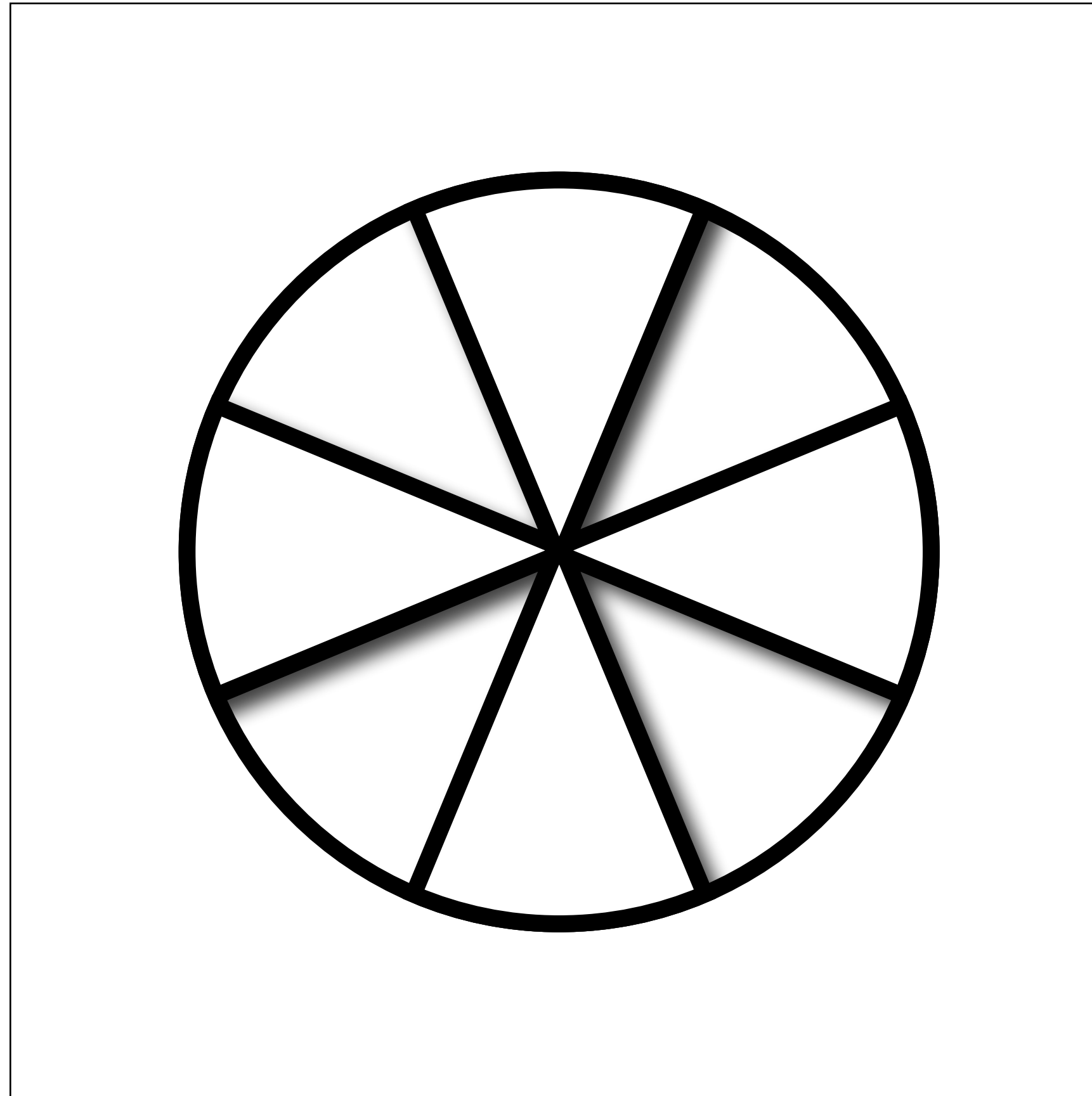




**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_04: La direzione**

# Orientamento spaziale

Le aree orientate sugli assi orizzontali  
e verticali vengono lette come figure.

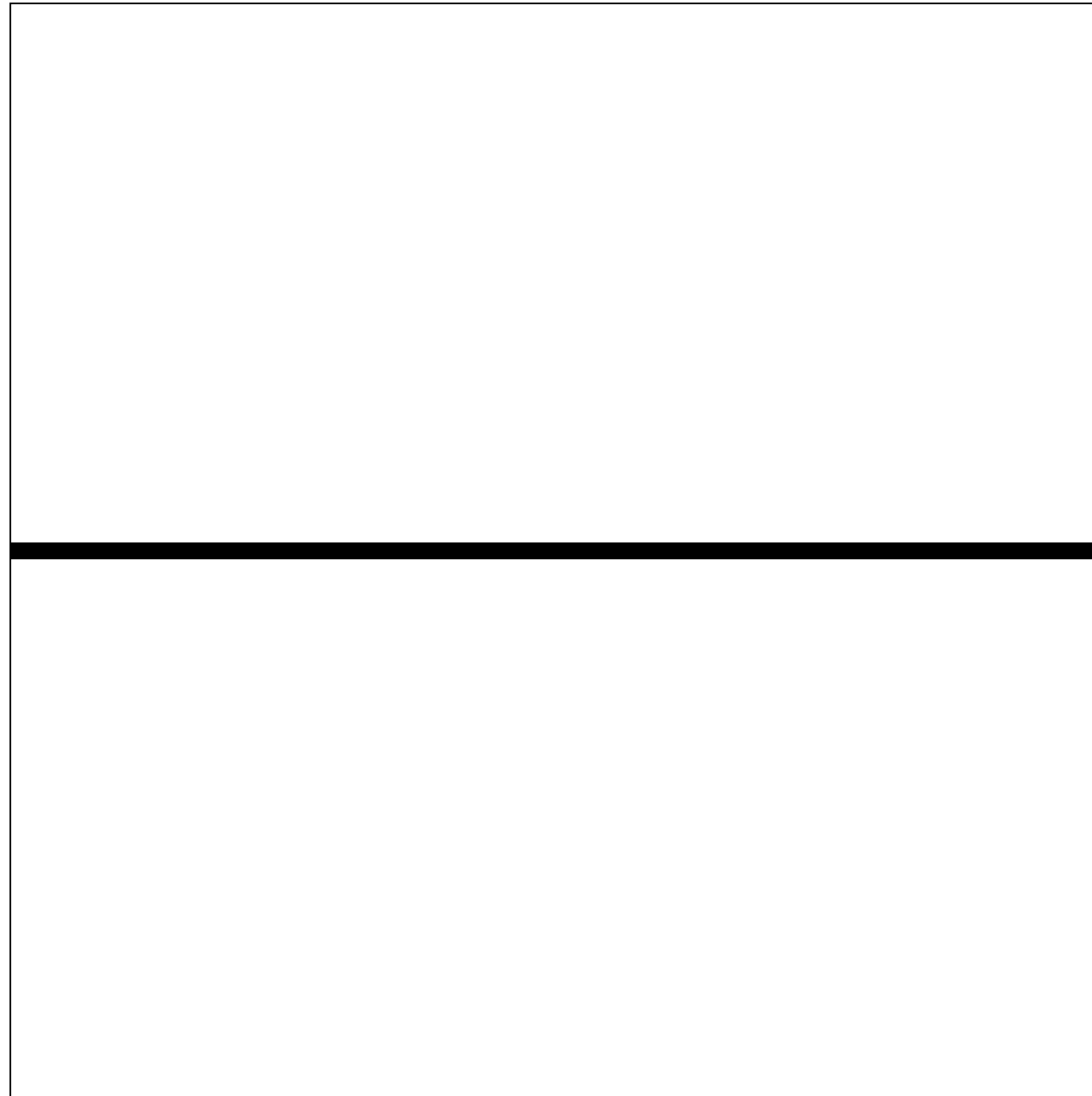




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# Localizzazione spaziale

Qual è la figura?

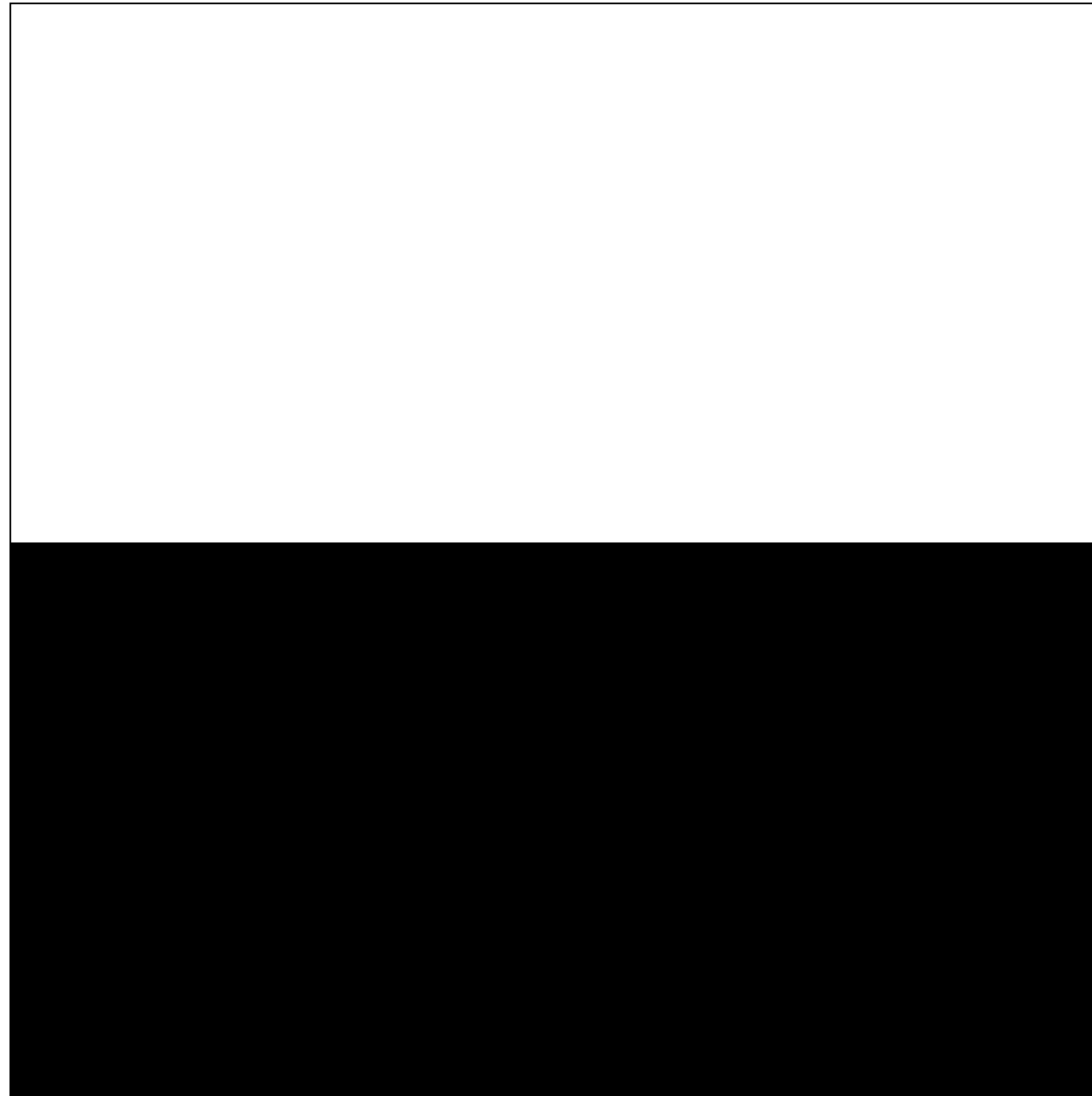




**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_05: La zona bassa**

# Localizzazione spaziale

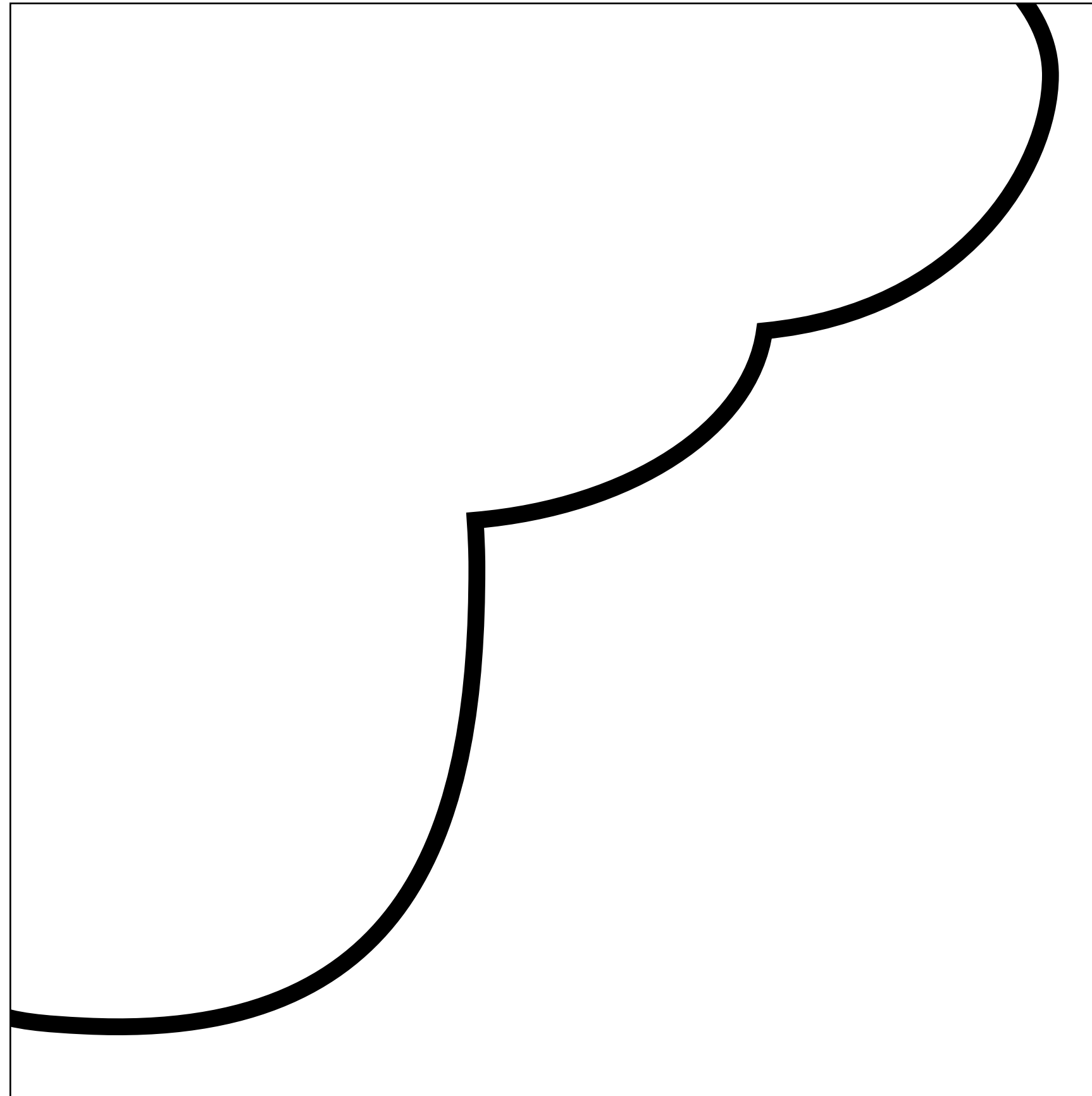
L'area che sta nella parte inferiore del campo viene interpretata come figura.



**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_05: La zona bassa**

# Localizzazione spaziale

L'area che sta nella parte superiore del campo viene interpretata come figura solo se ha i margini convessi.

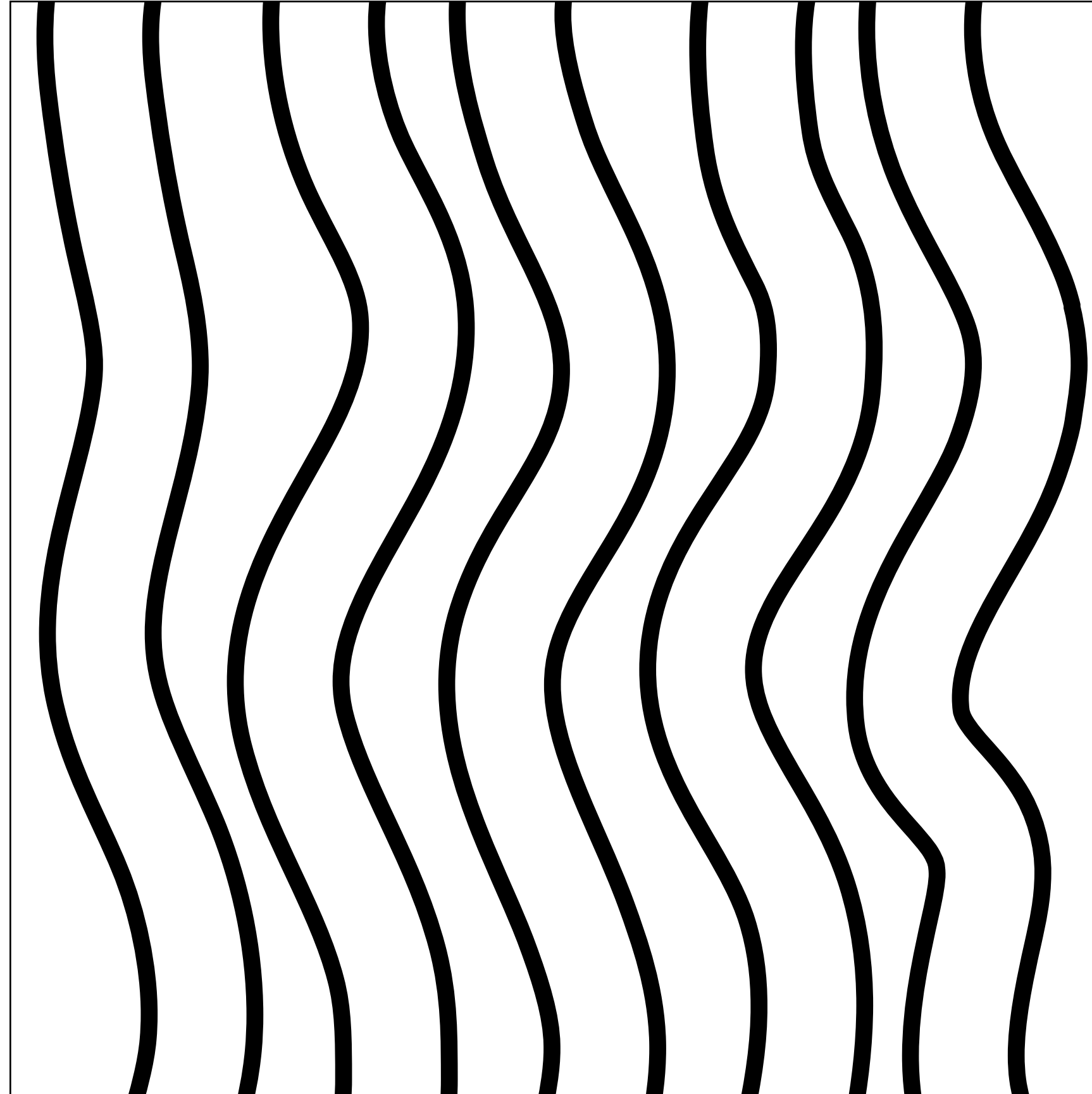




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

Uniformità  
di larghezza  
dei margini

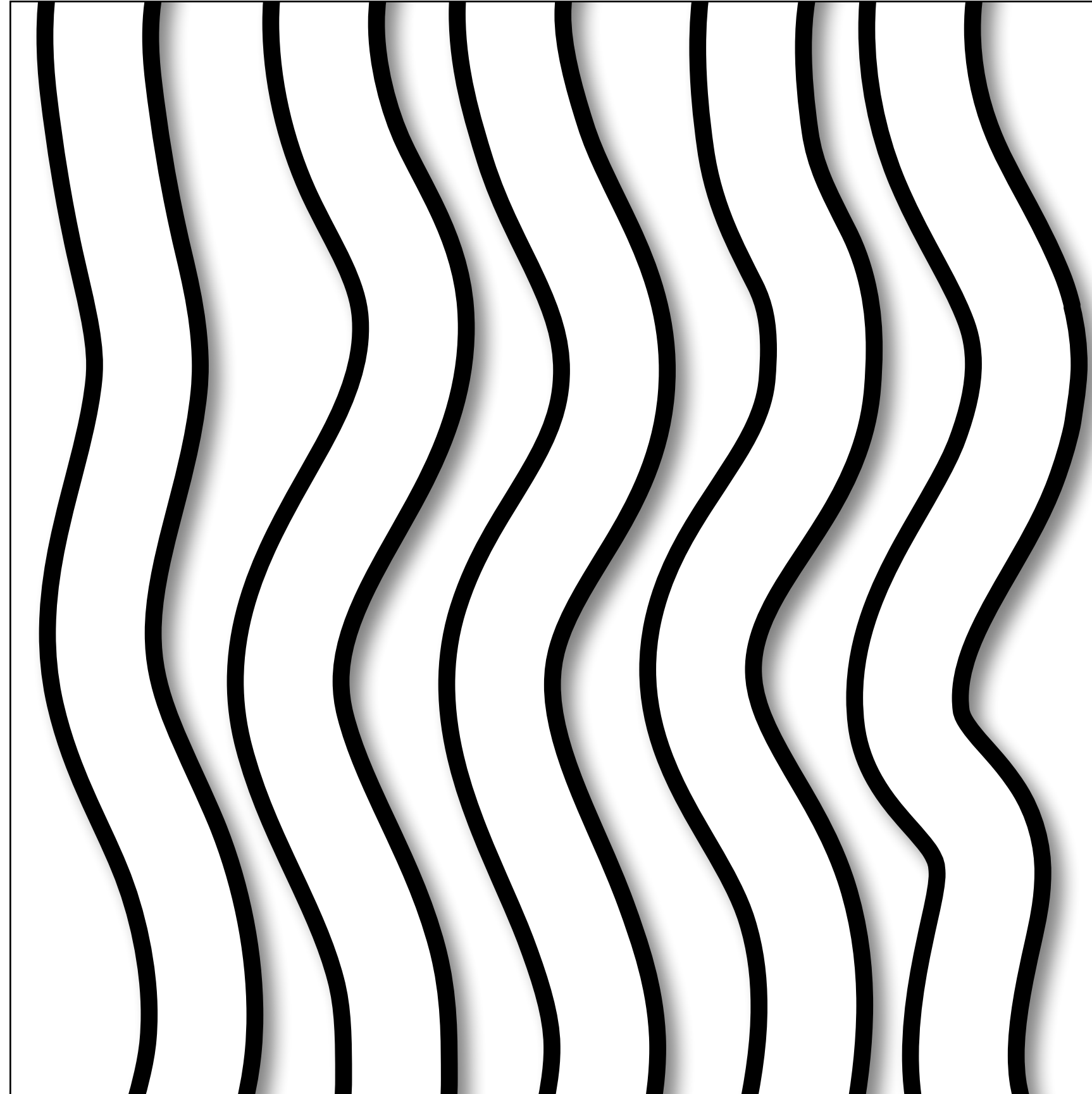
Quali sono gli oggetti?



**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_06: La simmetria dei margini**

# Uniformità di larghezza dei margini

Prevalenza, nel ruolo di figure, delle aree con i margini simmetrici nei confronti delle altre superfici.





**ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO****Condizione\_06: La simmetria dei margini**

Uniformità  
di larghezza  
dei margini

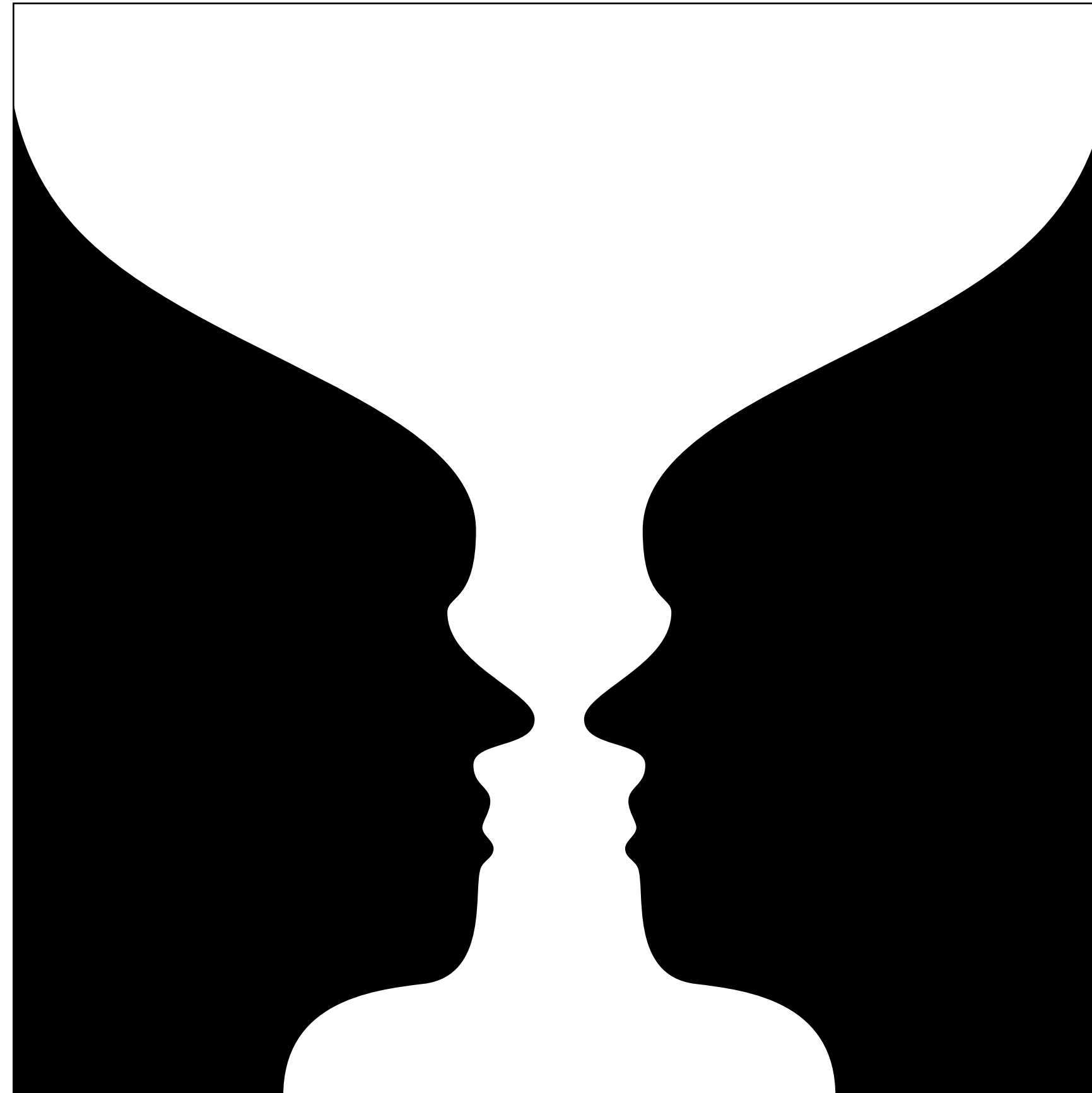
Preferenza per il margine simmetrico  
anche rispetto alle figure nere.



## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

## La reversibilità

I margini in comune sono i fattori principali che causano reversibilità.

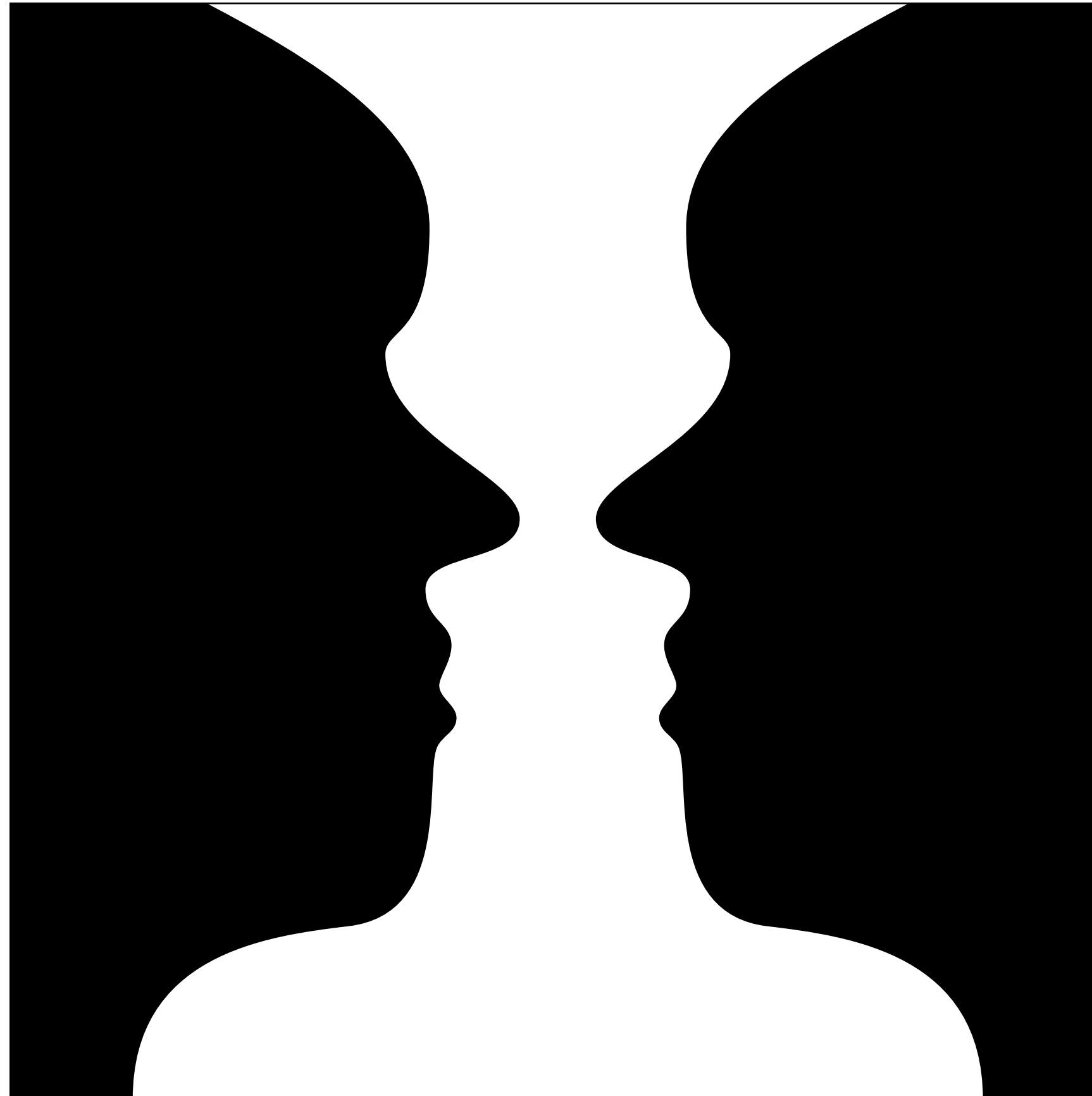




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# La reversibilità

I margini convessi definiscono le sagome nere come figure.



## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

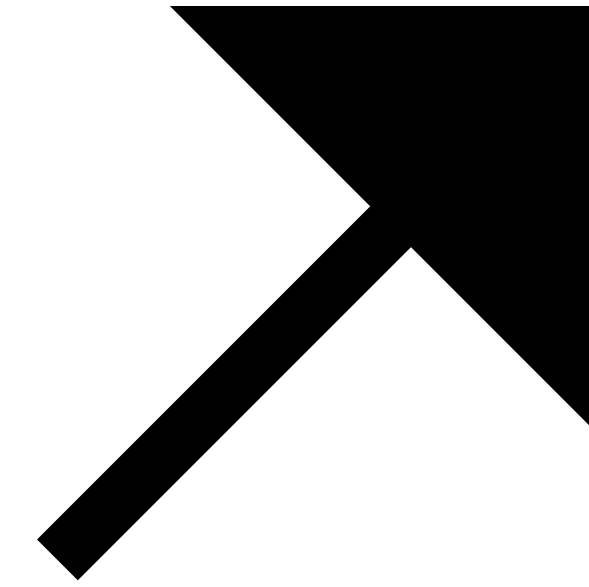
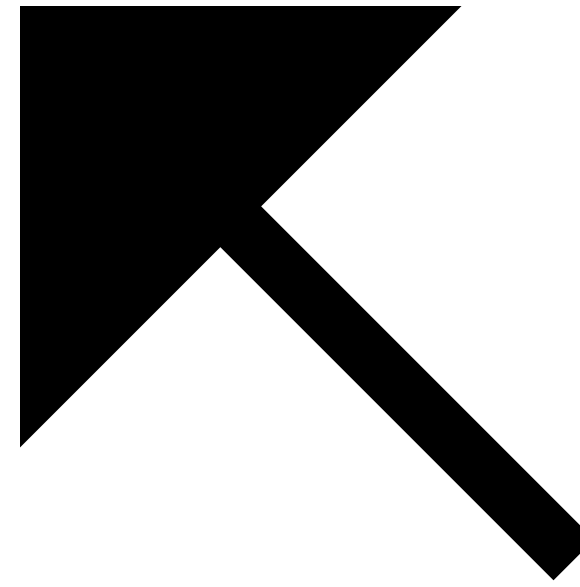
## La reversibilità

Grandezza relativa delle parti, inclusione e simmetria definiscono come figura la coppa bianca.



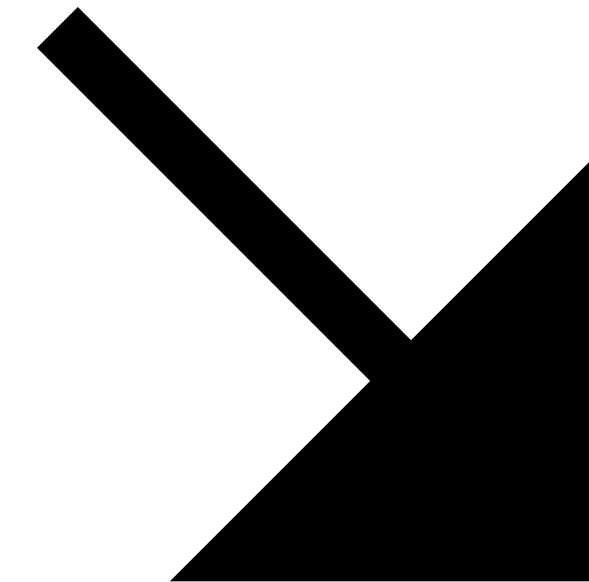
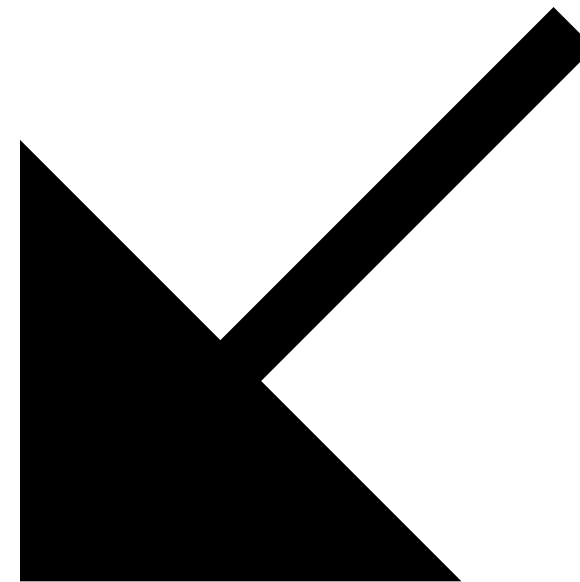


## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO



# La reversibilità

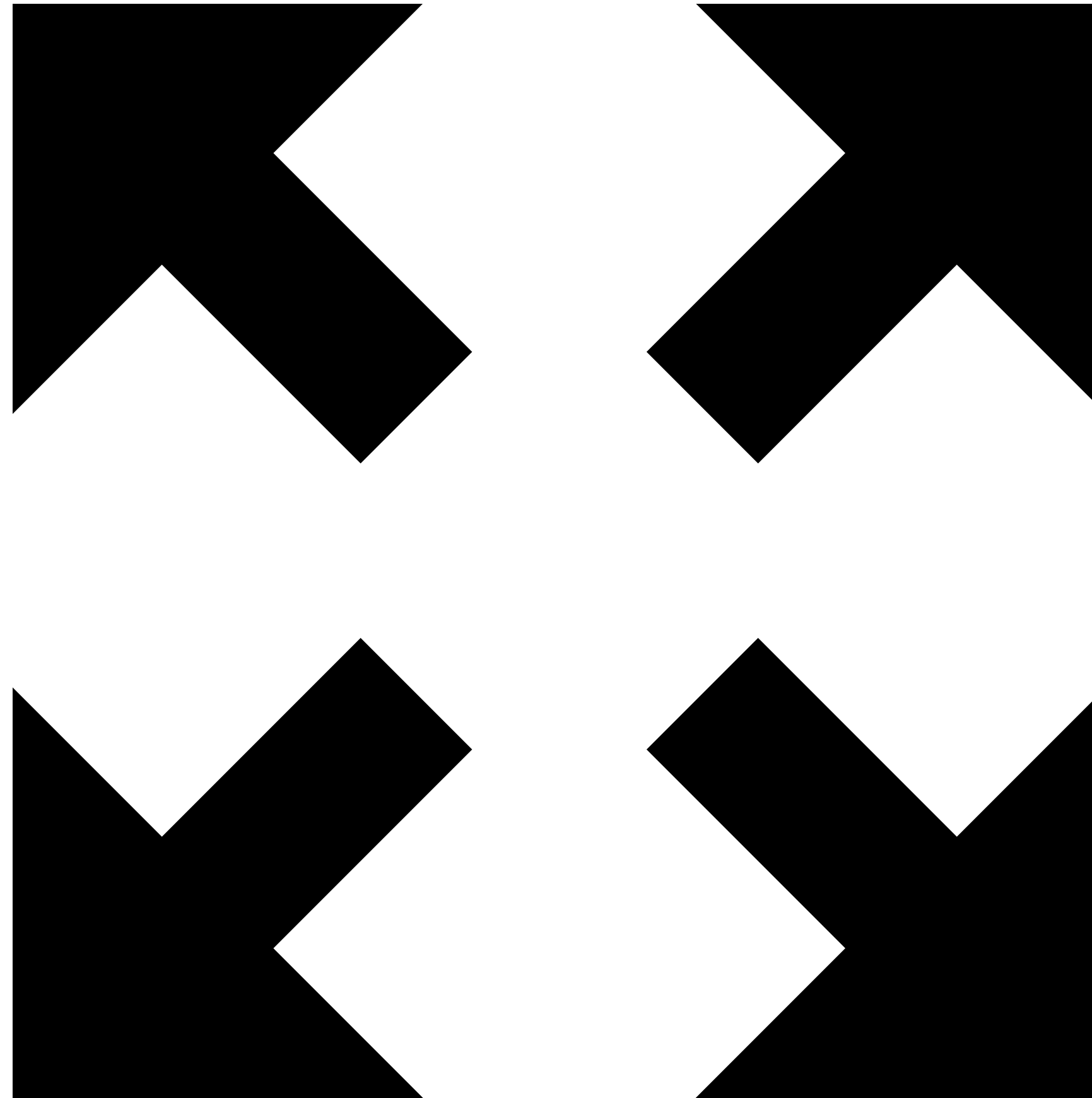
Passaggio da una situazione di irreversibilità a una di reversibilità #01.



## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# La reversibilità

Passaggio da una situazione di irreversibilità a una di reversibilità #02.

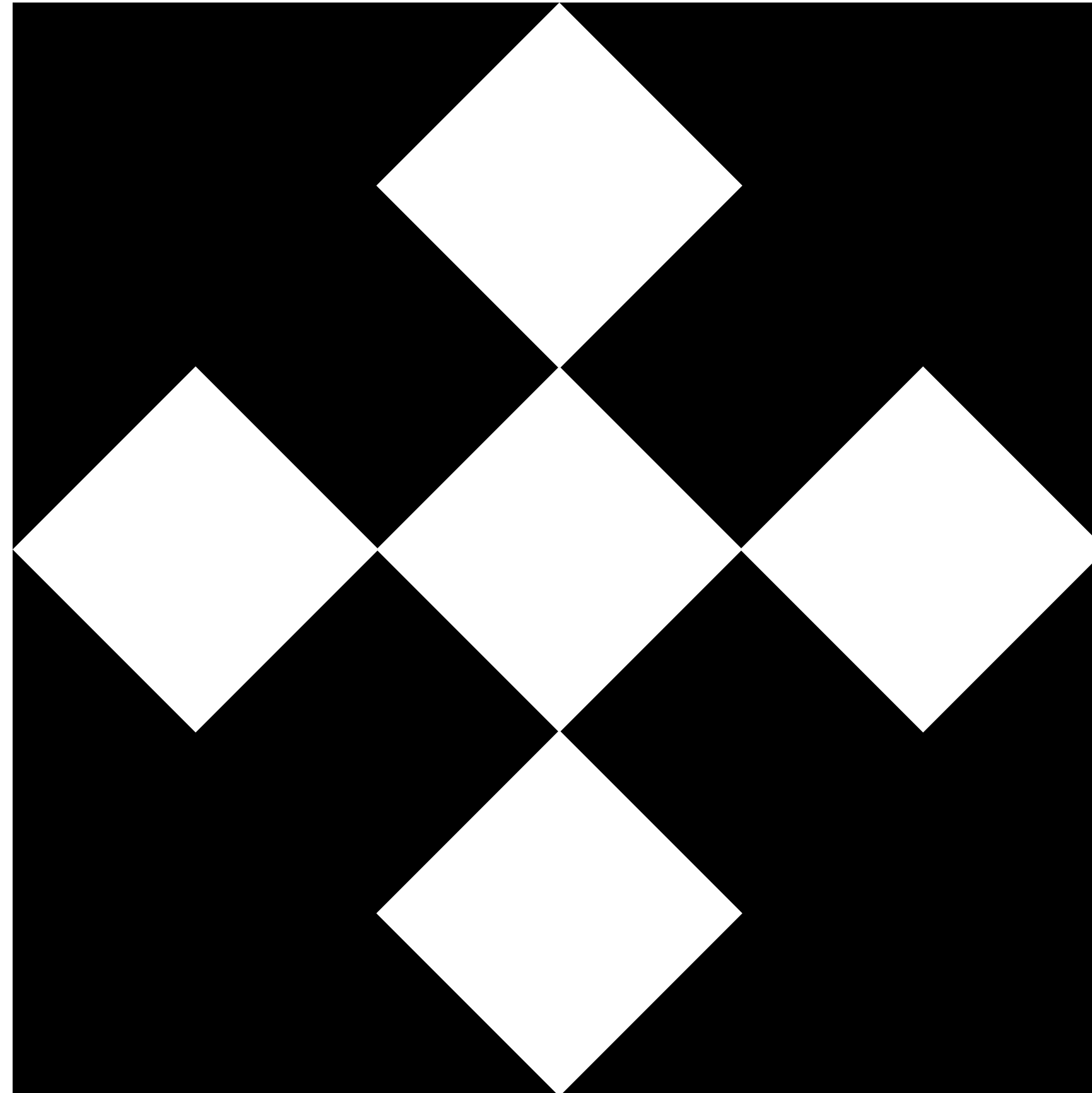




## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

# La reversibilità

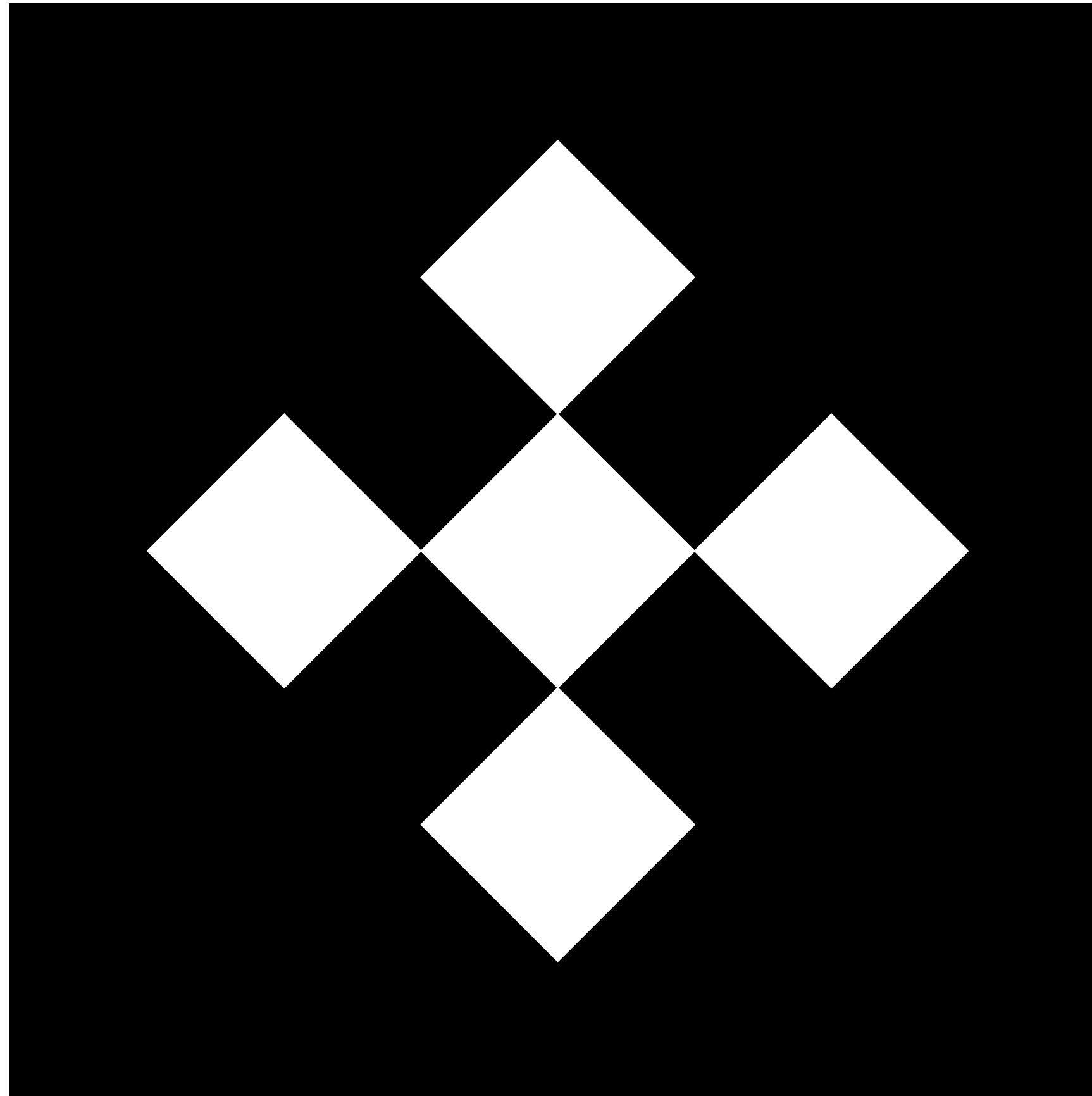
Condizione intermedia di reversibilità.



## ARTICOLAZIONE DEL RAPPORTO FIGURA-SFONDO

## La reversibilità

Passaggio da una situazione di reversibilità  
a una di irreversibilità.





# Il campo fenomenologico | segno e decorazione

Le tavole ritmiche

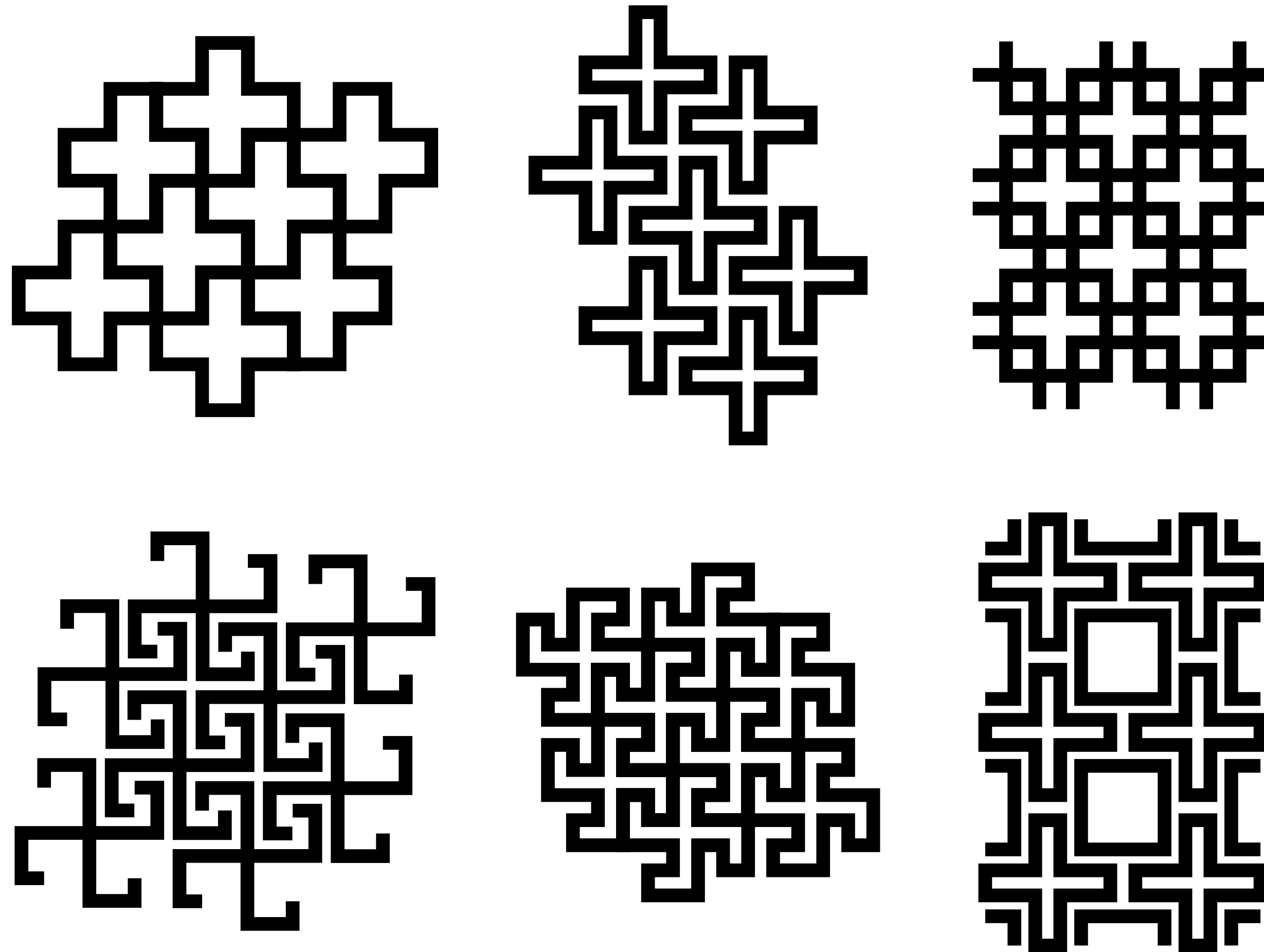


## IL CAMPO FENOMENOLOGICO

**IL SEGNO NELLA DECORAZIONE:** il segno, se utilizzato per comporre una decorazione, si nasconde e diventa parte di una struttura. Il singolo segno spesso è difficilmente riconoscibile, ma la sua presenza incoraggia la ricerca di un significato.

# La ripetizione Il ritmo

La scelta di questi esempi è stata determinata dalla presenza di immagini simultanee di segni lineari e di sfondo, così da porre all'attenzione il valore espressivo dello spazio interno e dell'intervallo, sull'apertura e la chiusura di un segno e sugli effetti di linee incrociate e saldate.





# Esercitazione #04



## IL CAMPO FENOMENOLOGICO | SEGNO E DECORAZIONE

### OGGETTO

Progettazione di decorazioni, motivi e texture attraverso la ripetizione di un segno.

# La ripetizione Il ritmo

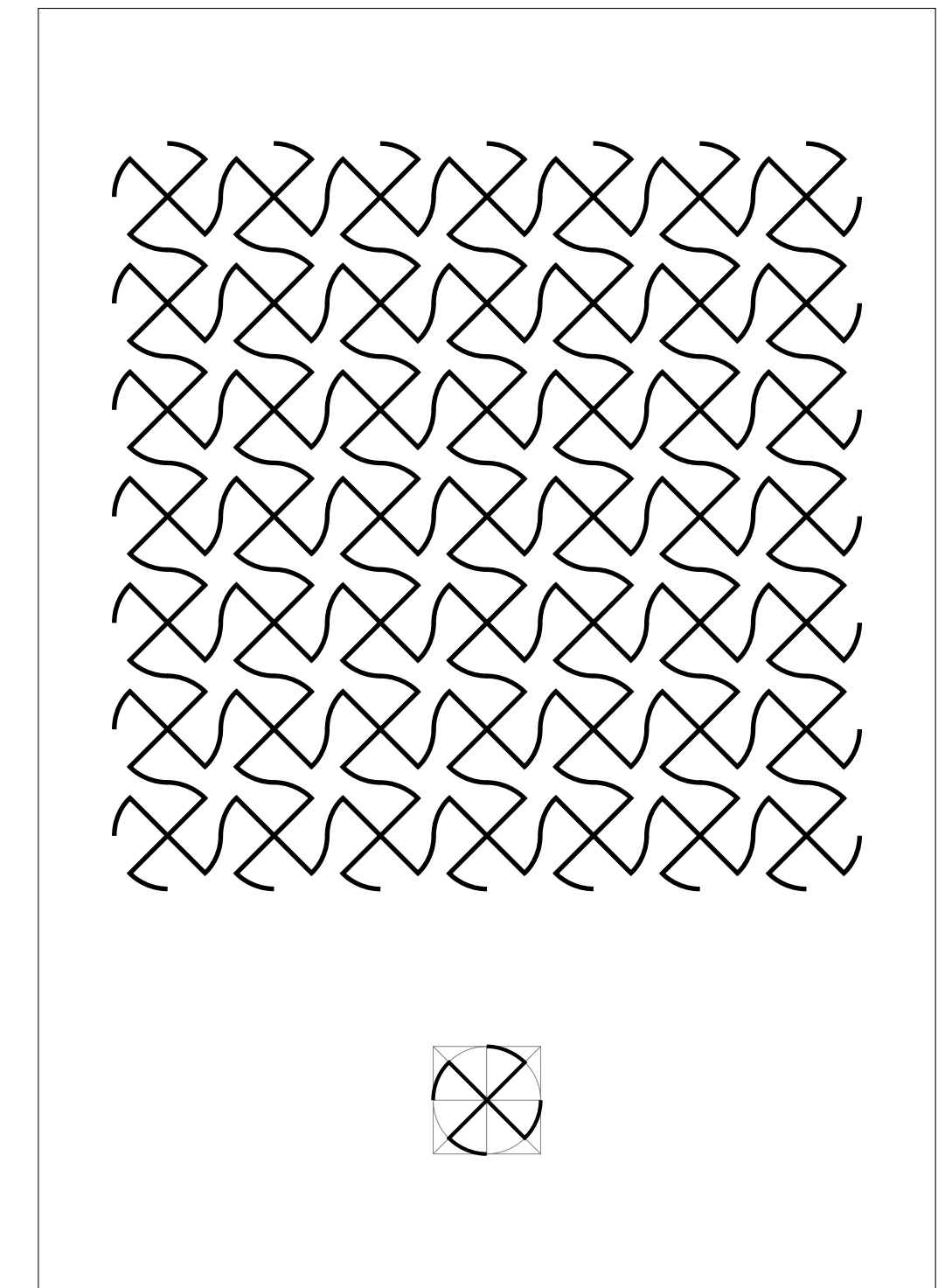
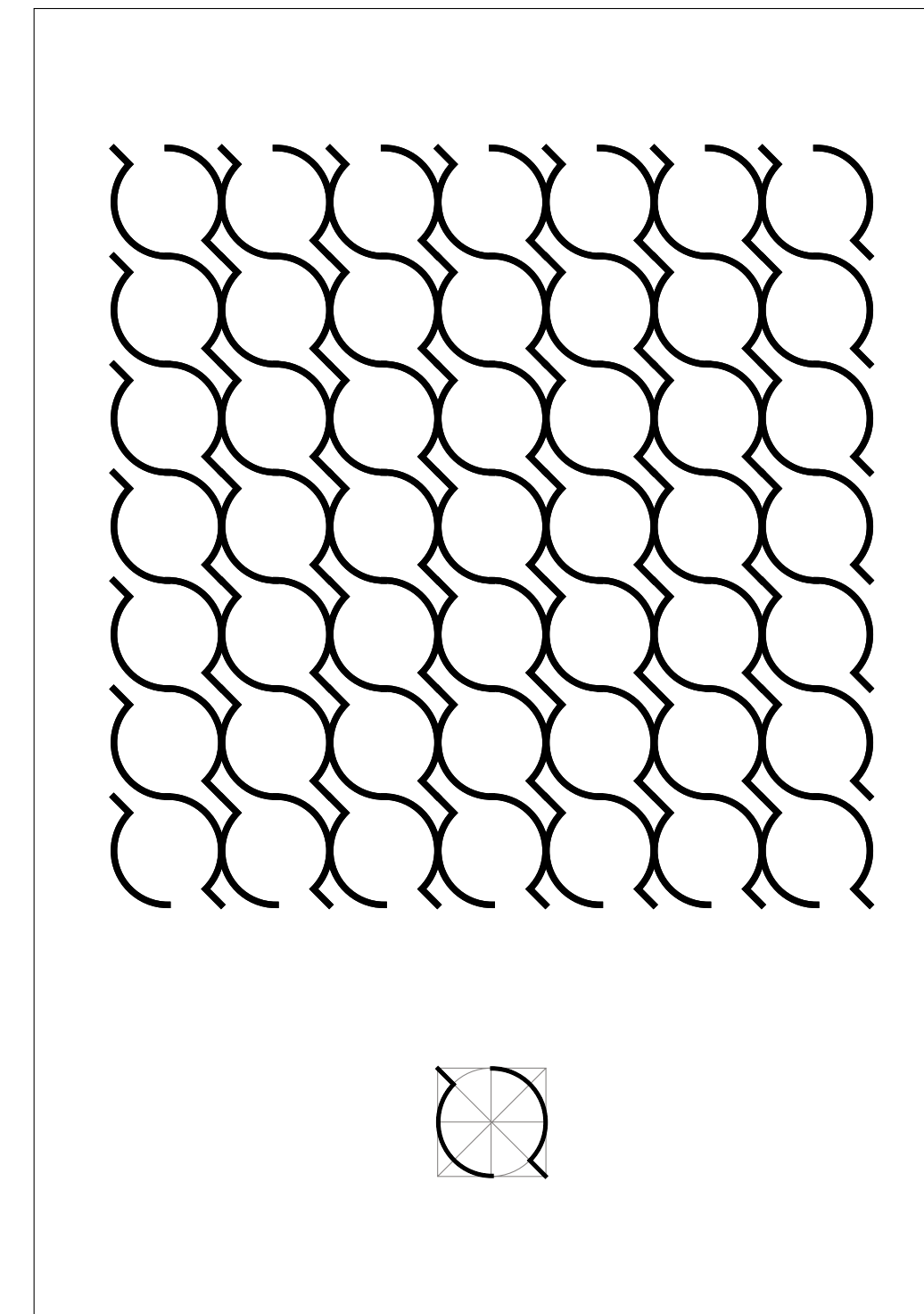
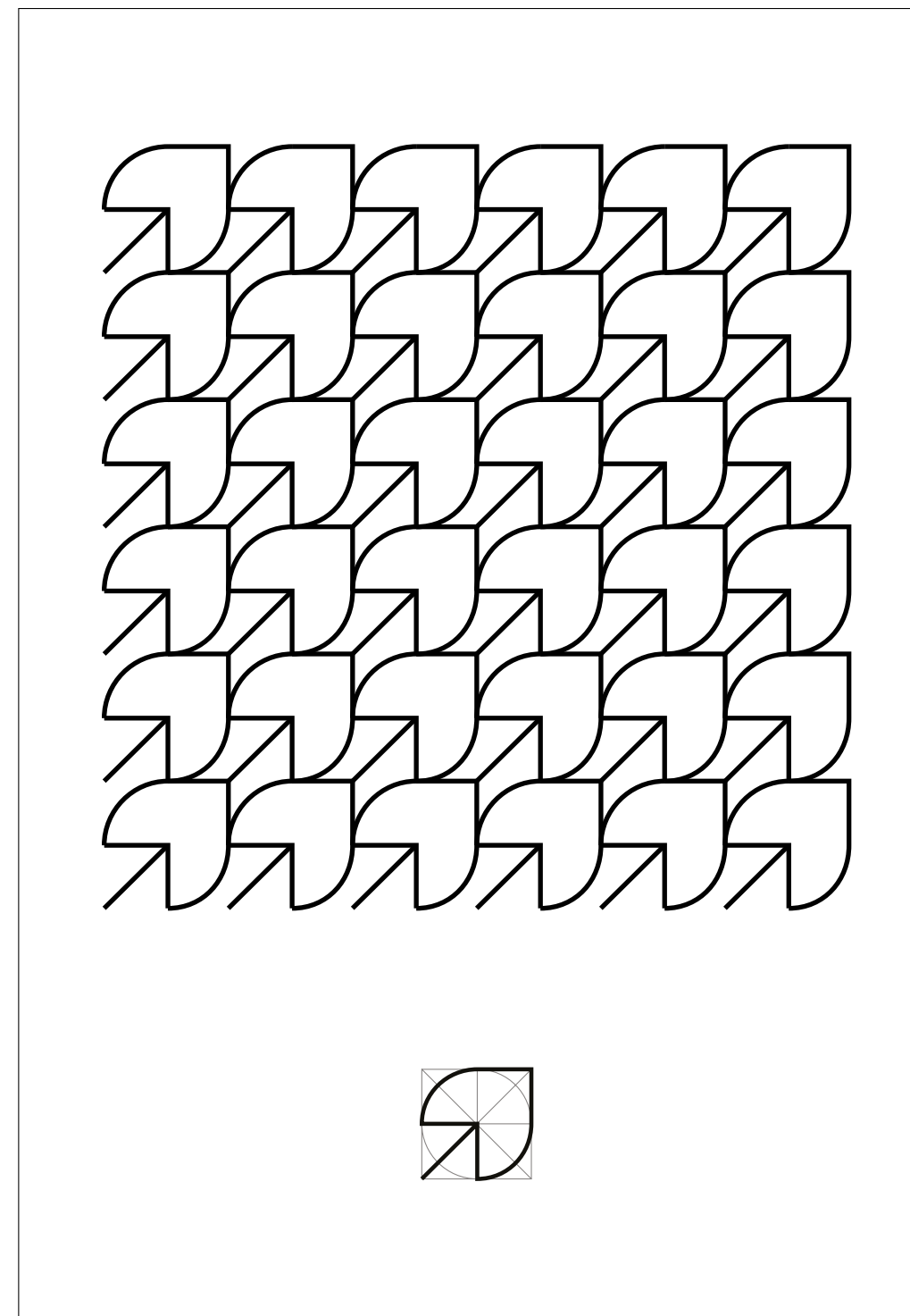
### FINALITÀ DELL'ESERCITAZIONE

1. Individuazione di un segno, astratto o figurativo, ottenuto mediante sottrazione dallo schema della sovrapposizione dei segni fondamentali (Tav. 3/4).
2. Costruzione di una texture mediante ripetizione.
3. Ricerca del ritmo.

### MODALITÀ DI ESECUZIONE

Su **tre tavole verticali formato A3**, l'allievo dovrà progettare tre motivi decorativi ottenuti mediante la ripetizione di un segno.

Il segno d'origine dovrà essere riportato a parte sulla tavola, insieme alla struttura di partenza.





THE END